PlayStation.2

N * 21 • Juana 2004 • € 7.08

Revista Oficial - Portugal

DVD GRÁTIS COM DEMOS JOGÁVEIS

EXCLUSIVO

AS ARMAS DE KILLZONE

ANTEVISÃO

- Driv3r
- Syphon Filter
 The Omega Strain
- Onimusha 3

TESTES

- Hitman Contracts
- The Suffering
- World War Zero
- MX Unleashed
- Singstar
- R:Racing
- Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends
- Firefighter F.D.18
- Cy Girls
- Scooby-Doo Mystery Mayhem
- Teenage Mutant Ninja Turtles

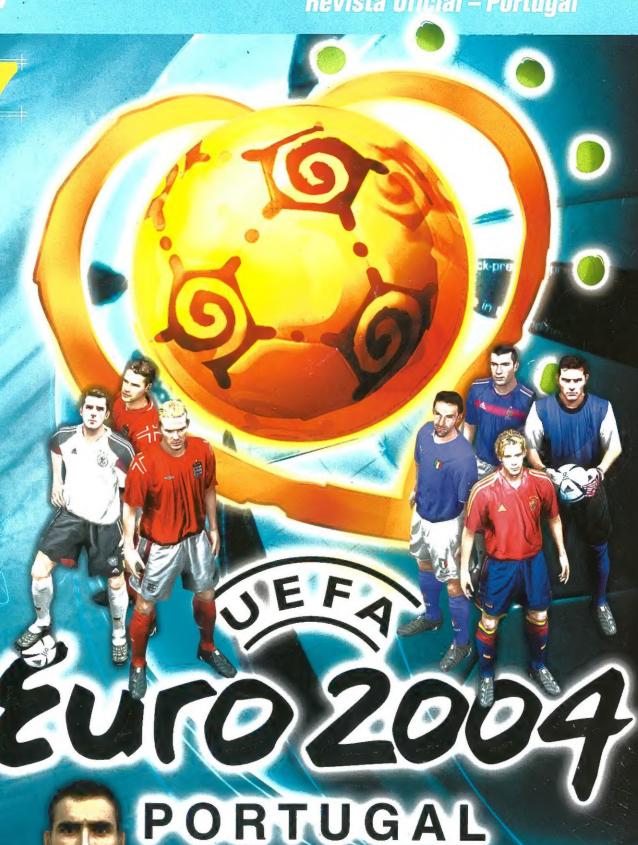
SUPER GUIA RAINBOW SIX 3

E AINDA...

Passatempos, Dicas, Notícias, Filmes...



11)GLOBAL



ESTÁS CONVOCADO PARA JOGAR NA NOSSA SELECÇÃO



>>> PARA NOKIA

1. Só tens que marcar a referencia do logo, logo gigante ou da melodia escolhida ao 4888

2. Manda tua mensagem ao //

 1 • Escreve um SMS com a referêcia do produto, coloque em seguida a marca do teu telemóvel.

2 Por exemplo 2822594 Alcatel

3. Envia-o ao 4888

Manda tua mensagem : 2835634 al 4888

NOVO

»LOGOS A CORES AO 1888































MEU 2810314











2835528



2835056











2892271









2828503





2816767

2826041



2826040







2878903



-30

2885503

2833159





2875161



10 m

2827762

>> LOGOS AO 4888









Toques ao 4888







TODOS OS SUCESSOS NO TEUTELEMOVEL AO 4888

MEAN IAILY			
2886424	2886360	Papi chulo House Mix	
2806230	2804197	My immortal Long Mix	
2841783	2837736	Hey va	
2818202	2816439	Buleria	
	289245	5 Turn me on	



Mono Poli* 2899197 2895037 ME AGAINST...









Mono Poli*





Mono 842814	Poli* 2855772
843307	2876677
893741 843322	2894578 2886020
846708	2880449
823046	2879945
852788	2855779
823013 852706	2886021 2870819
876148	2881887
807189	2806085
848925 841783	2873837 2837736
875948	2880208
840164	2802604
814072 815959	2822627 2807713
882308	2882012
809743	2885996
864075 891235	2879728
880174	2881962
840353	2802608
893730 839688	2894575 2874309
813452	2881616
885128	2884896
822026	2881095
_	
OS	

2780959197576847326872859665	Ave Maria Asereje Baby boy Bazamos ou Chihuahua
5	Daddy DJ Dilemma
9	Dilemma
۵	Ecuador Feel
7	Get Busy
5	God is a di
7	Hey sexy lady
6	Hey ya
8	In the shadows
4	Love's divine
7	Livin la vida loca
3	Me myself and I
2	Mobscene
6	Morango do
8	Not gonna get us
7	P.i.m.p.
2	Rock your body
8	Shut up
5	Superstar
9	Torero
6	We are champions
5	Where is the love
5	We will rock you

SUPER HITS

TOP IV GINE		
Mono 2831089 2811150 2813821 2811089 2811150 2815038 286432 282532706 2854220 2811065 2854220 2811045 2815027 2811045 2815027 2811060 Brevern 2815028 2815040 28254033 2811172 28254033 2811172 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 2815028 2815040 281504	Poir* 2882140 2870807 2879938 2870807 2879938 2880367 2880263 2880367 2880267 2880181 2880067 2881988 2855577 2855577 2855577 2818740 2802673 2855578 281285578 2812852831 2800740 2882982 2882982	Apocalypse now A pantera cor de rosa Buffy Nova Dragon ball Z Feel good time Ghostbuster In my head - MATRIX James Bond Justiceiro Kind of lords La abeja Maya Matrix Missão impossivel O bom o mau eo feio O Exorcista Pulp Fiction Popeye Rocky Saturday night fever Scooby Doo Simpsons Sleeping awake Staying alive Nova Titanic Top gun Twilight zone Xfiles Zorro
MUS	IC W	

	RAP RNB		
3	Mono 2807637 2881817	2882739	Milkshake 21 questions
(3	2813581 2834703 2820183 2885950	2807690 2813082 2883083	Gangsta's paradise Foolish Jump, júmp! Like glue
	2800089 2815959 2824246 2893738 2820003 2802723 Brevem.	2807713 2823008 2894588 2828670 2885439	Hey mama Me myself and I Naughty girl Thois thoing Thong Song Turn me on What about us?
	TOP DANCE		
	Mono 2852995 2825749 2897485 2800089 2809155 2833652 2808788 2880464 2893730 2802723	Poli* 2870822 2822524 2872573 2846310 2801784 2833431 2879062 2881221 2894575 2801798	Boom boom Da hype Guilty Hey mama Just a little more love Millionaire Never leave you Seven nation army Superstar Turn me on
	_		



I€IVA INCLUIDO













PlayStation Revista Official - Portugal

DO DVD 21



DEMOS JOGÁVEIS

- **ALIAS**
- **CHAMPIONS OF NORRATH**
- O DEADLY SKIES III
- GOBLIN COMMANDER UNLEASH THE HORDE
- MEGAMAN X7
- O POOL PARADISE
- O WORLD WAR ZERO







VÍDEOS

- CO ATHENS 2004
- **CO KILLZONE**
- O NEO CONTRA
- O RUMBLE ROSES
- SILENT HILL 4
- SINGSTAR
- SYPHON FILTER OMEGA STRAIN
- SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

TRANSFORMERS

DWONLOADS

- MOH RISING SUN
- SSX 3
- COLORD OF THE RINGS TROTK
- SPLINTER CELL
- ENTER THE MATRIX
- OMIXAM ©
- C RATCHET AND CLANK



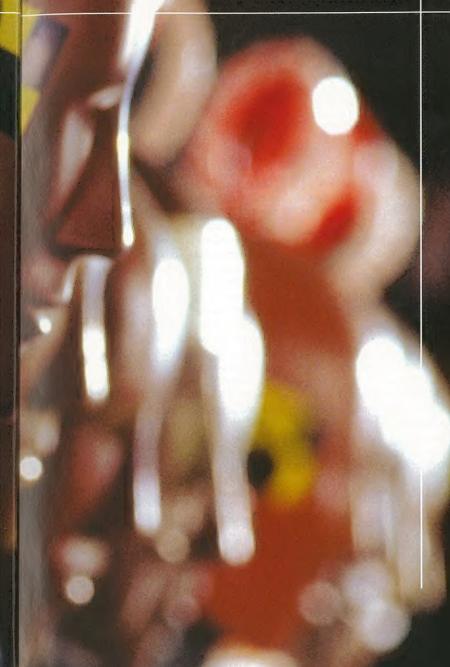
CRIA OS A TOMÓVEIS

W PUBLIC

Emissão CO2(g/Km): de 110 a 139. Consumos em Cliclo Misto (l/100km): de 4,2 a 5,9.

RENAULT CLio







Série Limitada Renault Clio Extreme II, para o extremo prazer de conduzir. Com um equipamento assim, também tu estarias pronto a fazer qualquer coisa, mas basta visitares um Concessionário Renault para o conduzir:

- Motores 1.2 16v de 75cv ou
 Turbo Diesel 1.5 dCi de 65cv, 80cv e 100cv
- Ar condicionado
- · Jantes em liga leve
- RADIOSAT 6000 CD
- Painel de instrumentos exclusivo
- Sensor de chuva (limpa pára-brisas automático)
- Acendimento automático dos faróis
- · Volante em couro
- Bancos desportivos exclusivos
- ABS e Sistema de Assistência à Travagem de Urgência
- Airbag's frontais e laterais cabeça/tórax

Nº Azul: 808 20 2001

www.renault.pt

O QUE ESTÁS DISPOSTO A FAZER PARA O CONDUZIR?

EDITORIAL

AMNHA ESGOLHA

DRIV3R

Ai Tanner, Tanner, se soubesses o que me divirto a vêr-te saltar da lancha e do carro em andamento!



Página 40

ONIMUSHA 3

Quantos são, quantos são? Eu cá só sei que me desembaraço muito bem com uma espada!



Página 46

Ossos do ofício

em aí o Euro, garantiram-me! Devo dizer, desde já, que não dei crédito ao aviso. Aliás, acho muito estranho só agora vir aí quando, até eu, já me habituei a fazer contas mentais de euros para escudos.

O quê?! Não é esse Euro, é o Euro 2004, aquele da bola e das hordes de 'hooligans' que vêm Europa abaixo partir-nos os estádios novinhos? Ah esse! E então, o que é que eu tenho que ver com isso? Não sabem que eu não vou à bola com futebóis nem tenho particular prazer em ver correr homens todos suados de calções e a cuspirem fartamente como se tivessem aprisionado um bicho feito de gosma dentro deles? Ainda se fossem miúdas... ainda assim, continuo a achar que aquilo cansa muito, mesmo que seja só a ver na televisão. Se calhar queriam que eu também gostasse de comer umas sandochas de "coiratos" ou umas "fêveras" no pão naquelas roullotes à porta dos estádios? Olhem, se queriam, vão ter de se conformar com a minha relutância em aderir a esta febre nacional. Como é que era antigamente? Fado, futebol e família, não era? Podem esquecer, comigo não contam.

Comigo, já deviam saber, é mais jogos, música e 'gadgets'. Tudo coisas mais calmas, portanto, mesmo que tenha os dedinhos um bocado mal tratados. Mas pelo menos não costumo cuspir para o chão da sala quando estou a jogar. E olhem que aquilo, por vezes, cansa que se farta! E até posso estar a dar uma de Beckham, Zidane ou Figo bem em cima do relvado da televisão. Ooops, apanharam-me! E daí? Não vou mudar uma palavra do que escrevi e mantenho: Não vou em futebóis, embora abra uma excpeção para os jogos. Ossos do ofício, meus amigos. Bom, agora que, acredito, já consegui pôr todos os leitores a insultar-me e a quererem reduzir drasticamente a minha esperança de vida, devo acrescentar que ando sempre acompanhado pelo meu amiguinho Carlos. Não estão a ver quem é? Então vejam lá a página 91. Já estão esclarecidos? É o tio Charlie, pois então. E o tipo acha que é o meu protector. Para mim, aquilo não passa de graxa, mas às vezes até dá jeito. Por isso, já sabem, não se acanhem. Agora, deixem-me lá ir acabar o Euro para inscrever o nome de Portugal nas primeiras páginas dos jornais.



BURNOUT 3

Se a BT soubesse que este jogo me devolve a rebeldia dos 20 anos quando tirei a carta, proibia-me de conduzir.





THE SUFFERING

Ainda não conhecem Torque? Vão ver que irão gostar dele, mas cuidado para não serem aniquilados.

Página 54





 Escreve uma SMS com OBTER CODIGO (ex. OBTER WPTOXIC).

2. Envia a SMS para o número a que corresponde o conteudo.

4199 - Toques Polifónicos (2 Euros)

4122 - Jogos Java (3 Euros)

 Ao receberes o teu pedido, segue as instruções que encontrarás no teu telemóvel para proceder ao seu download.

Certifica-te que tens as configurações WAP e GSM/GPRS necessárias para o teu telemóvel. Em caso de duvida contacta o teu operador.

O operador irá cobrar o valor do SMS e o trafego GPRS do download.

Nokia Helpline 707 780 780 (€0,25 / min.) Club Nokia Careline 808 780 780 (chamada local)

Polifónicos 4199 - €2

Disponível apenas para clientes Vodafone.

12.51	WP1251
Bring Me To Life	WPBRINGMET
Comfortably Numb	WPCOMFORTA
Girls Just Want To Have Fun	WPGIRLSJUS
Going Under	WPGOINGUND
Hey Ya	WPHEYYA
In The Shadows	WPINTHESHA
Indiana Jones	WPRAIDERSM
Life For Rent	WPLIFEFORR
Like A Virgin	WPLIKEAVIR
Mad World	WPMADWORLD
Milkshake	WPMILKSHAK
My Immortal	WPMYIMMORT
Numb	WPNUMB
O Exorcista - Tubullar Belis	WPTUBULAR
Red Blooded Woman	WPREDBLOOD
,Satisfaction (rmx)	WPSATISFA
Sex and the City	WPSEXANDTH
Shut Up	WPSHUTU
Star Wars	WPSTARWARS
Toxic	WPTOXIC

Transforma e adapta o teu telemóvel à tua imagem, com os conteúdos exclusivos NOKIA SHOP, em WWW.NOKIA.PT/LOJA



PlayStation_®2

Propriedade da editora GLOBAL NOTÍCIAS

DIRECTOR Nuno Paixão Louro

REDACTORES E COLABORADORES António Pedro, Carlos Nogueira, Jorge Reis, Miguel Falcón

Nuno Perestrelo, Paulo Portugal, Pedro Tadeu

Ricardo Sirnões Ferreira, Sebastião Cunha, Vanda Lopes EDITOR DE ARTE Rui Lisboa

REVISÃO Elisabete Rodrigues

FOTOGRAFIA António Fazendelro

TRATAMENTO DE IMAGEM António Cunha, Ernanuel Lage, Fernando Costa, Paulo Dias

REDACÇÃO Av. da Liberdade, 266, 4.º 1250 - 149 Lisboa

Tel:21330 6453 — playstationz@pressmundo.pt
PRODUÇÃO Alexandre Pereira, João Paulo Pires, Juvenal Carvalho

MARKETING Cátla Antunes

PUBLICIDADE Inês Picclochi Directora de Publicidade ipicclochi@pressmundo.pt

Helena Ponte Gestora de Contas hponte@pressmundo.pt Cláudia Martins Secretária, publicidade@pressmundo.pt

Olivia Reis Secretaria Tel: 21 318 74 00 / Fax: 21 318 74 25

DELEGAÇÃO PORTO Carmen Silvia Mello Directora de Contas Delegação Norte

cmello@pressmundo.pt - Tel: 22 209 61 11 - Tlm: 93 323 78 25

RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, Nº 195 - 1º ANDAR - 4049-001 PORTO

EDIFÍCIO JORNAL DE NOTÍCIAS



PUBLICAÇÕES, S.A.

Registada na Conservatória Comercial do Porto com o n.º 5738 Capital Social de 6.334.285 Euros. N.º de Contribuinte: 500 096 791 Sede na Rua Gonçalo Cristovão, 195 - 40 49 -011 Porto. Tel.: 222 096 111. Fax: 222 006 330 Filial na Av. da Liberdade, n.º 266 (Ed. Diário de Noticias) - 1250 - 149 Lisboa Tel.: 213 187 500. Fax: 213 187 506

GLOBAL NOTÍCIAS, Publicações S.A., Conselho de Administração, José da Silva Peneda, Henrique Granadeiro, Miguel Moreno, Manuel Soares, Josete Berrones e Manuel Lemes Ribeiro Pré-Impressão: VI-Fotocomposição; Impressão e Acabamento: Sociedade Tipográfica, S.A. E.N. 10, Porto Alto - 2135-114, Samora Correia; Fapel midio: Galerie Rei 7587, Fornecido por Forest Alliance tel. É, Embalsgem: M.G.M. Tel. 21 948 89 90; Citualção e Distribuição Portas-Porta: MLD-Marketing, Logistica e Distribuição; Tel. 21 431 94 20 Fax: 21 431 43 57; Distribuição em Portugal. VASP

PUBLICAÇÕES DA LMM Acoriano Oriental

Diário de Noticlas Evasões Grande Reportagem Jornal do Fundão Jornal de Noticias National Geographic Noticias Magazine PlayStations Tal & Qual Volta ao Mundo 24Horas

ASSINATURAS Maria Isabel Pinto Directora de Operações Tel: 351 21 318 78 34 Fax: 351 21 318 78 66 E-mail: assinaturas@pressmundo.pt Atendimento ao assinante das ghoo às 13hoo e das 15hoo às 17hoo PRECOS DA ASSINATURA ANUAL (12 NÚMEROS) - Sem brinde: Portugal: € 77,00 ; Europa - € 98,90 ; Guiné-Bissau, S. Tomé e Principe, Macau e Timor - € 106,70 ; Outros países do Mundo - € 129.50

Depósito Legal n.º 183 053/02 Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 124072 de 01 de Agosto de 2002

aind

INTERDITA A REPRODUÇÃO DE TEXTOS E IMAGENS POR QUAISQUER MEIOS.

VENCEDORES PASSATEMPOS REVISTA N.º 19



Maximo vs Army of Zin

António Bento - Loulé Carmen Vieira - Amora Cristina Leal Fernandes - Rio Tinto Diogo Santos - Cucujães Filipe Ventura - Forte da Casa Nuon Arruria - Lishoa Marco Cerqueira - Lisboa Rui Casimiro - Évora Tiago Teixeira - Porto Vasco T. Almeida - Fafe



Socom II

João Pedro Chitas - Olival Basto Nelson Ricardo Sousa - Parede Paulo Jorge Rodrígues da Silva - Tocha Rui Manuel Simões - Santo Tirso Sebastião Lopes Saraiva - Lisboa



Sonic Heroes

PINOS

André Correia - Monchique
Florbela Neves - Pragal
Helder Almeida - Barcarena
José André Santos - Lisboa
Júlio Almeida - Óbidos
Marco Simões - Figueira da Foz
Maria do Carmo - Amora
Nuno Bento - Charneca de Caparica
Ricardo Ribeiro - Estramoz
Rui Cunha - Evora
Sorio Aerida - Lieboa Sónia Astride - Lisboa Susana Alves - Barcarena

FATOS DETREINO

Mário Mendes - Samora Correia Ricardo Araújo - Viana do Castelo Rui Trepado - Nelas

CALCAS DE GANGA

Álvaro Lima - Almodôvar Anabela Isidro - Camarate Bernardo Barros - Costa de Caparica Fábio Nunes - Lisboa Paulo Alexandre Lopes - Vila Franca de Xira

Alexandre Silva - Porto Carlos Matos - Abrantes Carlos Santos - Porto Francisco García - Guimarães Meriana Cruz - Alfarim

António Loures - Alcochete Alexandre Magalhães - Lisboa Carolina Santos - Lisboa Filipe Lobo - Funchel Miguel Ribeiro - Moita

António Botelho - Moita Leonor Moura - Costa de Caparica Luis Filipa Santos - Estremoz Matilda Andrade - Evora Susana de Castro - Valença

BLUSÕES

Diana Teixeira - Alcabideche Diogo Santos - Cucujães Hugo Reis - Vila do Conde João Pedro Lopes - Angra do Heroismo Pedro Tavares - Arcozelo



Tomb Raider 2

T-SHIRTS

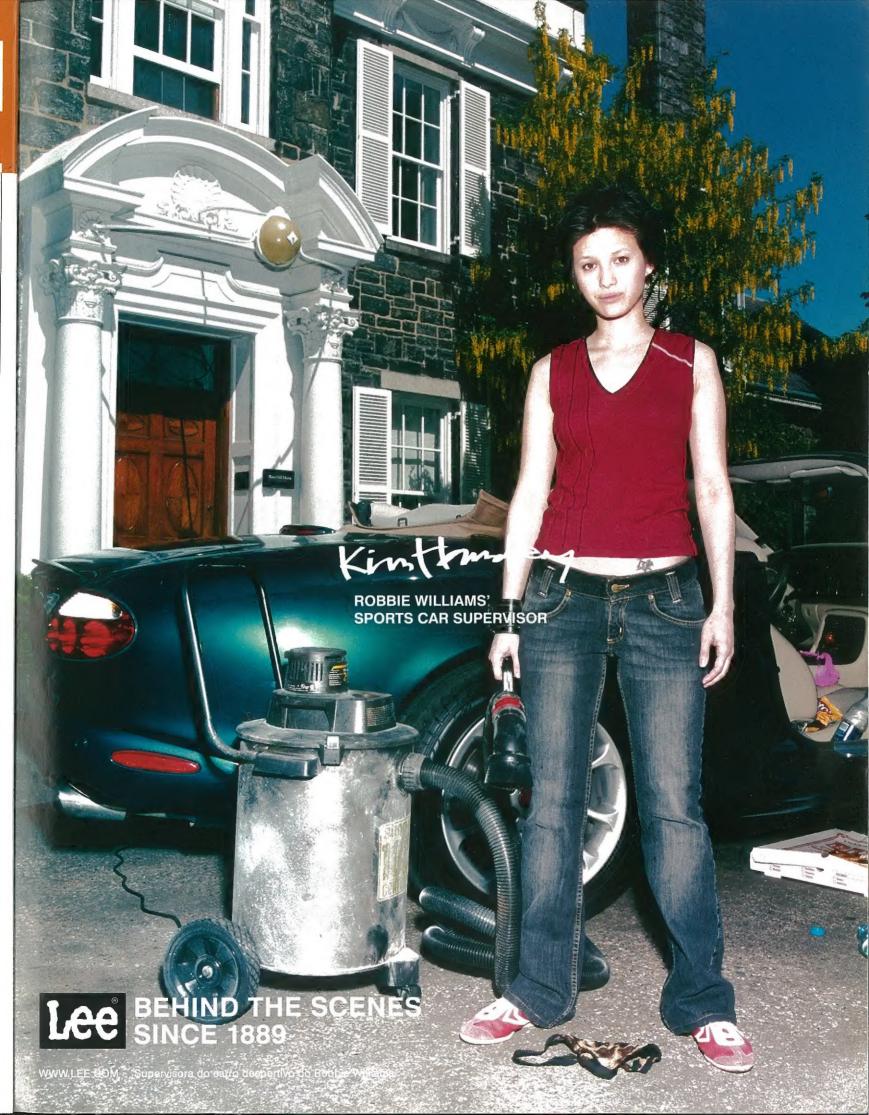
Abundância Machado - Vila Nova de São Bento Afonso Manuel Couto - Almada Ana Crsitina Sousa - Amora André Filipe Dias - Odivelas António Fernandes - Serpa David Varela - Vila do Conde Fátima Pinheiro - Bercarena Filipa Borges - Caparica Francisco Bastinhas - Montijo Gilberto Fonseca - Mafra Heider Bruno - Monte de Caparica Hugo Nunes - Gondomar Inês Melo - Estoril ines meio - Estorii Joena Salgueiro - Loures Joëo Augusto Fernandes - Valongo Joëo Carvalho - Algés Joëo Luís Silva - Horta João Luís Silva - Horta
João Pedro Moreira - Póvoa do Varzim
João Pedro Moreira - Póvoa do Varzim
João Rebelo - Charneca de Caparica
João Rebelo - Charneca de Caparica
Jorge Cardosco - S. João da Talha
José Augusto - Lavradio
José João Afonso - Ramada
Luís Filipa Alvas - Barcarena
Luís Lasil Morais - Porto
Maria Rosa Pinheiro - Queluz Ocidental
Mário Vaz - Lourinhā
Milguel Pedro - Benfica
Nelson José Botelho - Portalegre
Nelson Ricardo Sousa - Parede
Nuno Alexandre Batista - Montemor-o-Novo
Nuno Mandes - Beja Nuno Mendes - Beja Paulo Lima - Massamá Pedro Gomes - Parede Pedro Miguel Machado - Malveira Raquel Ribeiro - Sintra Sofia Lopes - Lazarim Sónia Gancho - Monte de Caparica Sónia Teixeira - Santo André Teresa Fialho - Vila Nova de Milfontes

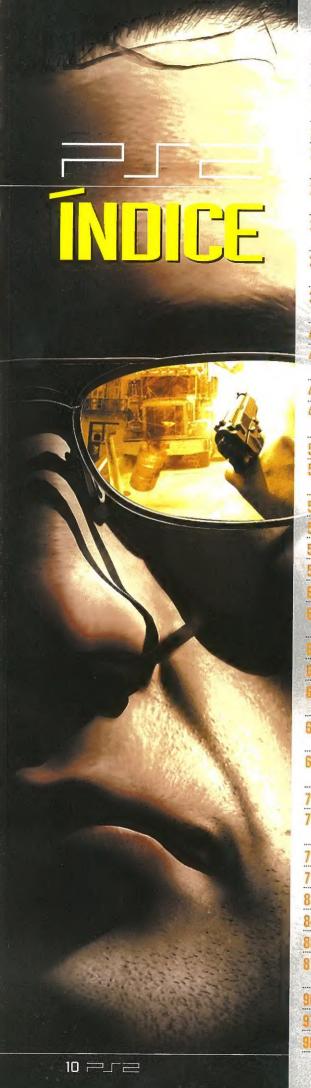
LANTERNAS

LANT EHNAS
Alberto Oliveira - Chaves
Bruno Roque - Póvoa do Varzim
Carlos Coelho - Sesimbra
Cláudio Costa - Malveira
João Costa - Tavira
Martim Santana - Porto Miguel Mourinho - Torres Novas Paulo Viana - Barreiro Ricardo Loureiro - Amadora Rui Ferreira - Cascais

MOCHILAS

MOCHILAS
Alexandre Ribeiro - Lisboa
Beatriz Fragoso - Seixal
Danial Rodrigues - Belas
Gonçalo Ponte - S. Miguel
Luisa Sequeira - Portalegre
Marco Mourinho - Gaia
Marta Sousa - Mercès
Rui Pereira - Abrantes
Sérgio Almeida - Torres Vedras
Tània Martins - Sobreda





- 12 NOTÍCIAS
- 16 DENTRO DO DVD
- 18 CRÓNICA & DEPENDENTE PEDRO PINTO
- 20 GENTE PS2
- 22 CAPA

UEFA EURO 2004

26 EXCLUSIVO

AS ARMAS DE KILLZONE

30 DESTAQUE

SYBERIA II

34 ESPECIAL

SHREK 2

- 38 ANTEVISÕES
 BURNOUT 3
- 40 DRIV3R
- 44 SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN
- 46 ONIMUSHA 3
- 48 CULTO

GADGETS

- 50 CARROS
- 52 TESTES

HITMAN: CONTRACTS

- 54 THE SUFFERING
- 56 WORLD WAR ZERO
- 57 MX UNLEASHED
- 58 SINGSTAR
- 60 R:RACING
- DYNASTY WARRIORS 4
 XTREME LEGENDS
- FIREFIGHTER F.D. 18
- **CY GIRLS**
- 56 SCOOBY-DOO MYSTERY MAYHEM
- 66 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
- **67** SUPER GUIA

RAINBOW SIX 3

- 74 DICAS
- 76 E AINDA ...

PS2 NET

- 78 DVD FILMES
- 79 PASSATEMPO BAD BOYS II
- 83 PASSATEMPO SONIC HEROES
- 84 MÚSICA PS2
- **86** TOP DOS LEITORES
- 87 PASSATEMPO TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
- 90 CORREIO DOS LEITORES
- 97 PASSATEMPO SINGSTAR
- **98** VIDA REAL



AS ARMAS DE KILLZONE



SYPHON FILTER
THE OMEGA STRAIN



ONIMUSHA 3



THE SUFFERING



RAINBOW SIX3







O Novo Atos é o carro perfeito para a cidade. Está mais giro, mais económico, mais potente, mais confortável e continua fácil de estacionar. Prepara-te, quando vires um, vais sentir amor à primeira vista.



NOLÍCIAS

Enthusia KONAMI ENTRA NAS CORRIDAS

A série Gran Turísmo vai ter um novo A rival que está a ser desenvolvido pela Konami e já se encontra a 50 por cento Enthusia Professional Racing deixará de lado o estilo arcade da maioria dos jogos de corrida para se centrar: no realismo da simulação automóvel, cujo expoente máximo é a série Gran Turismo, da Sony. Ainda sem data de saída, o jogo será presentado na E3 de Los Angeles e, na próxima edição, revelar-vos-emos todos os pormenores deste simulador que aspira rivalizar com o tão aguardado GT4. Assegurados estão já centenas de carros de mais de 40 marcas, mas confessamos que um dos em que iremos pôr as mãos logo de início é o fabuloso



Devil May Cry 3

REGRESSO AO PASSADO

Aston Martin original de James Bond.



Dante está de volta e regressa em grande estilo com um visual mais jovem. O que não é de estranhar já que se trata de uma prequela do jogo original, mas com muitos melhoramentos e algumas inovações. Desde logo, o novo motor gráfico 3D é garantia de melhores gráficos e de efeitos de luz e de sombra espectaculares, assim como os novos movimentos serão mais realistas. Claro que, Dante continua a manejar as espadas como ninguém e a desencadear novos golpes em estilos bem diferenciados que são escolhidos pelo jogador logo no início do jogo. 🗆





The URBZ

OS SIMS NA CIDADE

magina os Sims numa enorme cidade onde a reputação é tudo! Pois é isso mesmo que irão viver nesta aventura onde os jogadores irão criar novos Sims, conhecidos por Urbz, e terão de os persona-lízar e fazer de um deles o maior jogador da cidade. Estes podem

deslocar-se pelas ruas, pelo emprego, e é o jogador quem os controla. The Urbz conta com suporte para a câmara EyeToy para que possa fazer o 'download' da tua imagem à medida que a tua boa reputação for aumentando.



CAVALOS DE CORRIDA

onsegues ver o teu nome na grelha de partida ao lado de Schummacher? Não? Então espera pela reencarnação anual de Formula One e poderás vê-lo. Mais, poderás tentar ultrapassá-lo numa curva apertada de qualquer circuito oficial, incluindo os novos circuitos do Bahrein e de Xangai. Terás também a oportunidade de escolher o modo

Carreira para sentires a emoção de ganhar, a desilusão de perder ou a euforia de ser contratado pela Ferrari. Os principiantes vão poder contar com o modo Rookie, mais fácil, e que serve para se adaptarem às exigências da F1 sem estar sempre a sair de pista. O 'online' ainda não está bem afinado, mas poderás correr contra carros-fantasmas.





The Punisher FRANK, O JUSTICEIRO

Não conheces este herói da Marvel? Chama-se Frank Castle e é um ex-agente especial que, depois de vera a sua família assasinada por mafiosos, decide transformar-se no Justiceiro e fazer justiça pelas suas próprias mãos. Inicia, assim, a sua luta contra toda a escumalha existente em Nova lorque. Além das armas de fogo, Frank também poderá torturar os maus em minijogos e serãs tu quem terá de dar um tratamento aos criminosos. Por exemplo, afogá-los, enforcá-los e bater com as suas cabeças nas paredes são três possibilidades. Mas há mais. E que tal agarrar numa qualquer peça do cenário e... fazê-los falar? □

Backyard Wrestling 2 There Goes The Noighborhood

VIOLÊNCIA GRATUITA

Asaga Backyard Wrestling não pára e depois.

de Don't Try This at Home, chega a vez de There
Goes the Neighborhood com muitas lutas violentas
onde os rufias terão à mão inúmeros objectos para
dar cabo dos adversários. E qual o motivo? Nenhum
em especial, só pelo prazer de "aviar a maltosa"
que se atravessa à frente, seja num bar ou no quintal
do vizinho. A grande inovação é que, desta vez, o jogo
conta com uma opção Multiplayer 'online', com direito
a comunicação vocal e tudo, além dos modos
Deathmatches e Quest for the Belt. □





Demos jogáveis

Physique of

ALIAS

Sidney Bistrow dispensa apresentações e muitos dariam tudo para viver as suas aventuras. Agora chegou a tua vez de entrar em acção... é que acabaste de ser recrutado pela CIA

Na batalha entre o bem e o mai, so um sair neste RPG cheio de magia, aventura e acção

DEADLY SKIES III

As untimas batalhas pela manúterição do mundo livre dão-se nos céus. Os esquadrões estão a postos, põe capacete e mostra que és um is do 'cockpit' neste simulador de voo

POOL PARADISE

Com esta demo é mais fácil ter uma mesa de bilhar na sala lá de casa. treinar as jogadas e depois fazer um brilharete em qualquer

WORLD WAR ZERO

lmayina que a l Guerra Mundial não tinha terminado em 1918, que se prolongava por cinco longas década confirma como seria

o jogo de estreia PS2, depois de uma carreira mas plataformas deste heró de 17 anos

GOBLIN COMMANDER
UNLEASH THE HORDE

Judiende

pela sua estatura elevada, mas aqui esta
uma prova de que o tamanho não conta

CHAMPIONS OF NORRATH

mas deixamos tudo nas tuas mãos.















ATHENS 2004

O tiro da partida para os Jogos Olímpicos de 2004 vai ser disparado na tua PS2. Vive o sonho, vai a Atenas e ganha pódio sem sair dó sola



KILLZONE

As tropas avançam implacáveis. O confronto está cada vez mais iminente. Dá uma vista de olhos a un dos jogos do ano e deslumbia te com o realismo dos gráficos em 3D



NEO CONTRA

A série Contra está de volta, desta vez em 3D mas o estilo mantém-se. Bill Rizer continua a ser o herói de serviço, só que se faz acompanhar por novos personagen



SILENT HILL 4

Se estas imagens já são suficientes para nos por os cabelos em pé, imagina o jogo. Convidamos-te a testar a tua coragem e entrares nesta casa assombrada



SINGSTAR

Este é daqueles jogos em que tens de entrar de corpo a alma, literalmente. O melhor mesmo é ires afinando a garganta para te tornares num verdadeiro rouxinol



SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Quando o Verão chegar, não fiques a apanha

torneios mundiais com as grandes estrelas.



SYPHON FILTER **OMEGA STRAIN**

O mundo está de novo sob a ameaça do terrivel virus e Gabe Logan vai ter de entrar de novo em acção para salvar a Humanidade



TRANSFORMERS

Fizeram sucesso nos anos 80 como figuras de acção e como desenhos animados. Para alegria dos fãs, els que chegam agora à PS2 numa aventura de acção



WWX: RUMBLE ROSE

As mulheres reivindicam o seu espaço

de cor-de-rosa só tem o nome. Alguém falou em sexo fraco?



ENTER THE MATRIX

MAXIMO



MEDAL OF HONOUR RISING SUN



SPLINTER CELL

SSX 3



LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING



RATCHET AND CLANK



PINTO



erahrd Berger, que um dia enfrentou a morte na mesma curva e foi salvo por milagre das chamas do Ferrari, limitou-se a dizer: "Na Tamburello não há erros de pilotagem", que é como quem diz, ou corre todo bem... ou estás feito! A mais de 300 km por hora, lembro-me da súbita guinada no Williams de Senna e sempre me surpreendeu a ausência de qualquer tentativa para virar o volante e oferecer ao muro de betão um ângulo menos castigador. O embate foi dramático, o resto é tristemente conhecido, Erro humano? Falha mecânica? Nada foi provado ao certo, nem mesmo depois de um julgamento em Itália que durou longos anos. Só se sabe que, tal como acontece nas grandes tragédias, é uma série de inexplicáveis coincidências que fazem o todo: o acidente deu-se num circuito ultrapassado e com pouca segurança, uma das curvas mais rápidas da F1 tinha apenas uma escapatória de dez metros, os pneus estavam frios depois de cinco voltas atrás do Pace Car, havia destroços na pista deixados pelo carro de Letho e Lamy, as viseiras são à prova de bala, mas um tirante da suspensão entrou no único ponto vulnerável – a junção com o capacete - e matou de imediato Ayrton. O brasileiro tinha só 33 anos e dez de sonho na Fórmula 1. Tive o prazer de assistir ao vivo a algumas das suas prestações mais notáveis, como aquela sua primeira vitória no Estoril, debaixo de um céu de tempestade, negro como o Lotus que guiava, toneladas de chuva e muitos acidentes. Quando lhe perguntavam qual tinha sido a sua melhor corrida, respondia sempre

com um sorriso nos lábios: "Tenho feito algumas provas brilhantes, mas a melhor será

Grénica a

sempre a próxima". E sabes que mais Ayrton? Desde então, a F1 nunca mais foi a mesma! Schumacher é frio e soa sempre a falso, sobretudo quando fala de ti. Pode até ganhar todas as corridas, acumular recordes e muito dinheiro, mas falta-lhe o calor do teu carisma. Hakkinnen já foi embora tratar da família, Villeneuve perdeu o emprego, Montoya é fogoso, mas fica por aí. Por tudo isso, tens sempre um lugar reservado nas minhas corridas no computador. Também aí muito mudou em apenas uma década. Lembro-me de estar deliciado com o primeiro F1 Grand Prix, a primeira grande aposta de Geoff Crammond, que incluía o antigo circuito do Estoril e aqueles traçados de parque de estacionamento que só os americanos sabem inventar. Hoje, os gráficos e a velocidade dispararam, a chuva tornou-se quase real, os limitadores da pista rigorosos, as boxes muito mais animadas. Também nos ralis, Colin Mcrae e WRC 3 transportam-nos, definitivamente, para o meio do pó, e representam um desafio que está muito longe do simples estilo de arcada, de andar a bater entre muros até se chegar à meta. Actualmente, o detalhe é de tal ordem que alguns pilotos chegam a confessar aprender algumas pistas através dos simuladores. É claro que a sensação de velocidade, o escorregar real do carro, a envolvência em pista cria depois uma atmosfera diferente, mas os pontos de travagem, os ângulos de curva, a dimensão das rectas, isso, está tudo lá. Aquardo, ansiosamente, a saída de Formula One 04 para a PlayStation2, com as mais recentes pistas e os novos carros. Ameaça ser soberbo, sobretudo se acompanharmos a experiência com um volante, pedais e som 'surround'. 🗆



eleio a entrevista de um dos principais teóricos da Al-Qaeda. A organização explica, pacientemente, enquanto sonha com um mundo transformado num único e imenso estado islâmico radical - não faz qualquer distinção entre civis e não civis, entre alvos militares e não militares. Para ele, todos - sejam crianças, mulheres e velhos todos, sem excepção, são um alvo precioso. É que a única distinção que interessa à Al-Qaeda é entre crentes e não crentes. Entre servos de Alá e infiéis. Recordo, então, as três semanas que passei no Afeganistão, num país medieval, mergulhado no fanatismo Taliban, na procura de um Islão radical e puro. Sem electricidade, sem água, sem música, sem rádio, sem televisão, sem ver mulheres, sem quase nada para comer, numa absoluta e absurda penúria. Um longo

e inútil jejuar de tudo, num sacrifício permanente até ser alcancada uma eternidade, dizem, recheada de felicidades. Um mundo primário e retrógrado que, felizmente, o verdadeiro Islão não proclama, mas que alguns fanáticos teimam em defender que sim. E é por isso que os atentados vão continuar, sem aviso prévio nem sinal. Quando menos se espera, onde menos se prevê, num massacre de inocentes sem qualquer sentido, mas cada vez mais impossível de evitar. O medo que está à espreita faz-me entrar em The Suffering, uma proposta densa e soturna, mas terrivelmente viciante. É a prova que um jogo pode ser muito mais que uma simples tela. É som, suspense, terror psicológico, o lento adivinhar do que vem a seguir e o mergulho completo na incerteza e no medo.



tema de capa e assim merece! Por esta altura, respira-se futebol em Portugal: milhares e milhares de turistas e outros tantos 'hooligans', bandeiras de todas as cores e estádios carregados de esperança. Podemos sempre pegar na PlayStation2 e com o UEFA Euro 2004 tentar fazer como Scolari prometeu... chegar, pelo menos, às meias-finais. Tudo o resto será uma desilusão, repito, uma tremenda decepção de toda uma geração

que já há uma década muito promete, mas cujo ciclo ameaça terminar sem qualquer título. E de ciclos, já agora, se fará, provavelmente também, a próxima Superliga. Mourinho tem bilhete para Inglaterra, - um velho sonho de quem soube crescer e tornar-se num dos melhores treinadores do mundo, - e vai levar com ele três a quatro dos melhores jogadores do F.C. Porto, Nas Antas, vai ser preciso refazer, encontrar um técnico que preencha esse imenso vazio (já repararam que, depois de muitos anos, Mourinho foi o primeiro a ser mais importante para os adeptos que o próprio Pinto da Costa?), traçar novo rumo, nova dinâmica, após uma segunda época notável. Benfica e Sporting bem podem abrir os cordões à bolsa e tentar inventar a pólvora. É que nem tão cedo voltam a ter o Porto em reciclagem.



revista oficial PlayStation2 foi à casa do piloto de GT Lourenço Beirão da Veiga. Ao volante de um Ferrari, o piloto participa no campeonato inglês da modalidade. Para nos mostrar algumas das habilidades na PS2, convidámos um adversário:

o seu amigo Miguel Barbosa, campeão nacional de todo--o-terreno e piloto oficial da Mitsubishi. Os dois automobilistas encontram-se aos fins-de-semana para fazer renhidos campeonatos de ralli no jogo Colin McRae 4. Lourenço, com mais prática, é o que ganha mais corridas. Miguel Barbosa ficava mais chateado se as vitórias fossem na vida real.

A JOBAN PLAYSTATION 29

Lourenco Beirão da Veiga Poucos meses depois de ter saído oficialmente no mercado, comprei logo uma. Eu já jogava em casa de amigos meus e, por isso, tinha ganho o vício. Além disso, a consola tem outra função muito boa porque dá para ver DVD.

Miguel Barbosa Eu não tenho PlayStation2. Prefiro encontrar-me em casa do Lourenco para jogarmos os dois. É mais giro.

PSZ JÁ ESTÁR VICIADOS NA CONSOLAP

L.B.V. Depende das alturas. Normalmente, fazemos campeonatos de ralis aos fins-de-semana. Mas também já chegámos a jogar um dia inteiro. Quando estou sozinho, opto por jogar à noite. M.B. Como nós treinamos bastante a parte física, visto que os pilotos de automóveis têm de correr e fazer musculação todos os dias, jogamos PlayStation2 para fugir ao stresse. Muitas vezes, aproveitamos também

a hora do almoço.

PS2 QUAL É O VOSSÓ TÍTULO PREFERIDO?

L.B.V. Jogamos quase sempre ao Collin McRae 4. Estamos sempre a fazer corridas para ver quem bate os recordes. É mais emocionante quando se joga com o volante. M.B. Já experimentel jogar títulos

Soccer 3, mas não tenho jeito nenhum. Portanto, só mesmo o Collin McRae 4 e o Paris Dakar.

PS2 E O LOURENÇO... É UM FÁ DOS JOGOS DE FUTEBOL?

de futebol, como o Pro Evolution

L.B.V. Claro! Tenho o Pro Evolution Soccer 2 e 3. Passo muito tempo a jogar, sei muitos truques. A minha equipa favorita é o Real Madrid. Eu só gosto de jogos de desporto, mas nada de 'beat m'up' ou de estratégia. Além do Colin, aprecio o Paris Dakar, o Virtua Rally e o NBA Live. PS2 OUANDO VOCÊS SE ENCONTRAM PARA JOGAR AO

COLLIN OU AO PARIS DAKAR, QUEM É QUE COSTUMA DANHAR MAIS JOGOS?

L.B.V. Sou eu, porque tenho mais pratica. Mas competimos a sério e isso é que é giro. Tentamos sempre bater os tempos um

M.B. Mesmo a perder, nós nunca nos irritamos. Se fosse na vida real, seria muito pior...

PSZ O QUE MAIS APRECIAM NUM JOGO DE NUTOMOBILISMOP

L.B.V. Eu reparo logo na qualidade dos gráficos. A maneira como as pistas são construídas e a qualidade das curvas são aspectos essenciais para um bom jogo de automóveis.

M.B. Os jogos de automobilismo estão cada vez mais parecidos com a realidade. Por exemplo, os carros têm uma sombra e nós tentamos sempre apanhar a sombra do outro.

PS2 E AO HIVEL SONORO?

L.B.V. Gosto bastante dos sons de um jogo, principalmente do barulho das pedras a bater por debaixo do carro. Um carro de corridas é muito diferente de um carro normal, de estradas, porque um de corridas não tem nada por dentro: só lata, chassis e protecções. Normalmente, nos jogos de automobilismo ouve-se tudo e está próximo da realidade. M.B. O som é um factor importantíssimo. É claro que nunca há-de ser bem a mesma coisa do que quando estamos em competição na vida real, mas estes iogos têm pormenores interessantes. Um deles é quando o navegador nos diz se as curvas são ou não cortadas. □ António Pedro

Nome Miguel César das Neves Vieira Barbosa Profissão Piloto de todo-o-terreno Idade 25 anos Data de nascimento 9 de Junho de 78 Outras actividades Praticar 'snowboard', jogar futebol e andar de Moto 4

Só na To



PlayStation。2 **63**,99€

PlayStation。2 PlayStation.2 preço unitário Euro 2004



2



PlayStation.2









COLECÇÃO DE BOLSO COLECÇÃO DE BOSSO

Pela compra de dois

destes jogos PS2,

brinde de um destes jogos para CD/ROM

*CA ASHORPHAG

12+

Platinum

Cu ar de Sto, Antón o 4. a Nova de Ga a e 223 7 0 44

NORTESHOPPING

Quinta das Sedas 4460 Senhora da Hora Tel. 229 578 920

C.C. TELHEIRAS

Av. das Nações Unidas 1600-528 usboa Tel.: 2 7 63 852



Zona Industrial Taboeira Esgueira 3800-055 Aveiro 234 305 241



Rua de Vale Mourelos, 22 2810-354 Almada Tel. 212 509 432

CC. MINHO CENTER

Avenida Robert Smith 4710-111 Braga Tel.: 253 250 030



Av. Luísada Letas co .506 Lisboa-Codex Tel.: 2 7 10 /80



Estrada Naciona, 9 2645 543 A.cab deche Tei. 214 602 077

CAPA







🖿 Figo promete não dar descanso aos defesas adversários...

Portugal entrar em campo, a fome de bola vai ser saciada. É que, nessa altura, as PS2 estarão devidamente preparadas para o maior espectáculo da Europa. Por isso mesmo dizemos: Força Portugal!

Pois é, aí está o novissimo, e excelentíssimo, UEFA EURO 2004, o jogo por que tantos aguardam! Contudo, para muitos será legítimo torcer o nariz a mais um simulador da EA, apenas alguns meses depois do lançamento de FIFA 2004. Talvez, ainda que as alterações e melhoramentos agora introduzidos superem largamente a edição lançada no final do ano passado. Ou seja, não se trata apenas de uma versão de selecções nacionais em comparação com o anterior, mais

À cabeça, temos o rigor gráfico de um número muito superior de jogadores fotograficamente detalhados - muitos deles portugueses -, passando também pela reprodução magnífica dos dez estádios que participam no Euro (além de todos os outros que existem) e culminando no ponto mais importante - a jogabilidade. É aqui que tudo se decide e onde o jogo sofreu mais inovações. Mais rápido, mais estratégico e mais real. E contras? Sim, não está ainda perfeito. E não tem um modo Online. Mas está no caminho certo. Só falta o jogador comparar este jogo com os seus mais directos adversários disponíveis no mercado. Agora, a bola é sua.

Com uma impressionante regularidade, a Electronic Arts - via EA Sports – tem-nos brindado com uma longa lista de simuladores de futebol. Eu lembro-me de começar a jogar na MegaDrive, depois na Saturn, na PlayStation e, mais recentemente, na PS2. Tem sido uma evolução isenta de falhas. Até que a falta de concorrência gerou algumas falhas bem aproveitadas pelo excelente Pro Evolution Soccer, que chegou mesmo a retirar-lhe o ceptro de melhor simulador do mercado. Contudo, hoje as diferenças estão bem mais esbatidas e as alternativas tornam-se bem credíveis, como sucede, por exemplo, com o novo Isto É Futebol da Sony. Mas deixemos essas diferenças para o espaço comparativo. Temos então o EURO 2004, a





Com o analógico diretto, podemos fazer todas as fintas com os melhores craques

concretização do sonho de muitos. Finalmente, um jogo em que a principal competição se desenrola em Portugal. Mas, por si só, isso não chega para irmos à loja e o comprarmos. O que importa saber é que são notórias as inovações implementadas pela EA, o que prova que tem estado atenta à concorrência no sector e que tem aprendido com ela. Boas notícias que tornam o EURO 2004 num jogo candidato ao melhor simulador de futebol do mercado.

UEFA EURO 2004 é o jogo mais realista da série EA. Com isto queremos dizer que às licenças oficiais, à apresentação de luxo e ao realismo do rosto dos jogadores, se associam também novos modos de passe, fintas

com o comando

Fm nenkum outro iceo OS MI - SE GRES SELIO ENO n hares Parece diesait this ritearitie

analógico direito, melhora-se o controlo com ou sem bola, as simulações e os torneios. No fundo, uma série e um jogo que exige cada vez mais um envolvimento e treino do utilizador.

Como se trata do jogo oficial do EURO 2004, é natural que tenhamos as várias fases de apuramento para o torneio, para além dos habituais jogos particulares. Só que aqui os 'tugas" não poderão escolher Portugal, pois o nosso país não participou na fase de apuramento por ser o país organizador, o que nos obriga a escolher outra selecção se quisermos evoluir nos jogos de qualificação. Por isso, ao avançarmos para a fase final será necessário fazer uma convocatória à medida das nossas aspirações entre os 40 jogadores possíveis, que

ficará criada por defeito e nos acompanhará nos sucessivos encontros. Sobretudo para sermos mais fiéis às escolhas de Mr. Scolari, pois esta selecção é ainda

anterior a essa fase. O

Companhia EA Games Editora EA Games Distribuidora Exectronic Arts Género Simulador de futebo melhor será mesmo seguir para o "My Euro", que funciona como uma espécie de base de personalização do jogo e que guarda toda as definições do jogo e da gestão da equipa, onde se definem os lances de bola parada e se analisam as estatísticas do jogador. Além deste modo, testámos também outras opções que são destinadas a aumentar o realismo ao desporto-rei. Assim, temos o modo "Casa e Fora", sem dúvida um elemento ideal para os torneios em que havendo igualdade os golos marcados fora têm mais peso, mas também um modo "Fantasia" no qual escolhemos um plantel com todos os jogadores europeus, devidamente organizados em termos de classificações. certamente a melhor oportunidade de jogar com os mais criativos e completos jogadores. Com o objectivo de ter estratégias de jogo cada vez mais complicadas, foi criado um curioso "Situação", em que se definem 'a priori' os parâmetros de uma situação concreta definida em tempo e casos de jogo. Cumpre dizer que aqui não há espaço para escândalos de arbitragem, pois o trio de arbitragem que acompanha cada jogo insiste para que tudo seja feito com o máximo rigor. Por outro lado, as chicotadas psicológicas serão apenas aquelas que o jogador desalentado quiser 3



Todos os estádios do Euro estão devicemente mentilos e prenarados para receber a competição



Jogabilidade 9.1 Regista-se a maior evolução depois do ultimo FIFA, com mais rapidez e dinamismo.

Áudio 8.8 Os cânticos das claques estão excelentes e a banda sonora dá um belo CD.

Duração 9.2 Mesmo depois de ganhar o Euro, tem muito para progredir e explorar.

CAPA



proceder (embora aqui o treinador não tenha um papel muito evidente).

No terreno de jogo, esperam-nos os verdadeiros protagonistas. E não é difícil identificar grande parte deles, pois são cada vez mais os jogadores portugueses personalizados. Sobretudo em comparação com o anterior simulador de futebol. Assim, mal entram em campo Figo, Rui Costa, Pauleta, Fernando Couto, Sérgio Conceição, entre outros galácticos, percebemos de que se trata de um jogo novo. O mesmo sucede com os equipamentos e emblemas impecaveimente reproduzidos e, como não podia deixar de ser, com as habilidades que cada um consegue executar. Graças ao recurso do botão analógico direito, os nossos craques (mas também os outros, senhores) brincam com a "boneca" - mas atenção, pois demasiados floreados acabam normalmente com o jogador à procura da bola entretanto tirada por um adversário, naquela que é também mais uma aproximação a PES3. Ainda no campo das fintas, temos algumas novidades relativamente a FIFA 2004. Em particular as simulações antes do remate e os chapéus ao guarda--redes. Mesmo assim, cuidado, pois nem todos têm as mesmas qualidades. O que continua a vigorar são as desmarcações sem bola (o 'off the ball') e das jogadas estudadas. É verdade que é difícil gerir tudo isto, mas não deixa de ser um elemento importante quando temos uma jogada de

ataque e podemos fazer uma desmarcação mais distante do jogador que marca aquele a quem queremos passar a bola. O mesmo sucede com as jogadas de bola

ESTÁDIOS PARA TODOS

Como não há fome que não dê em fartura, os senhores da EA desenharam todos os estádios do Euro. Além de incluírem outros dos notáveis do costume, num total de 24 arenas de futebol. Ei-los:

ESTÁDIOS PORTUGUESES:

Estádio Municipal de Aveiro
Estádio Municipal de Braga
Estádio Cidade de Coimbra
Estádio do Algarve
D. Afonso Henriques
Dr. Magalhães Pessoa
Estádio José Alvalade
Estádio da Luz
Estádio do Dragão
Estádio do Bessa Séc. XXI

DUTROS

Euro 1 (de treino)
Euro 2 (de treino)
Estádio Quadrado Aberto
Estádio Oval

ESTÁDIOS INTERNACIONAIS:

Old Trafford
San Siro
Estadio Del Alpi
Westfalenstation
Mestalla
Anfield
Parc des Princes
Amesterdam Arena
Felix Bollaert
Estilo Quadrado

parada. Já ouvi muita gente a queixar-se de que não conseque marcar golos, mas a verdade é que basta aprender o truque (que mais não é do que perceber como se direcciona a bola e o efeito e força que se dá) para passar a tentar "arrancar" livres em zona de rigor. Outra das críticas que têm sido apontadas aos simuladores da série da Electronic Arts é a falta de dinamismo das jogadas e de rapidez no passe e de remate (e até na passagem dos menus pelo menos na versão de teste em que joquei). No capítulo das jogadas, a sigla PES3 continua ainda a deter um ligeiro avanço; no entanto, quando se compara o EURO com o último FIFA percebese que essa diferença também diminuiu. É que graças à tecla de jogada em profundidade (triângulo), consegue-se agora uma movimentação dos jogadores muito maior. E com o recurso ao botão analógico direito podemos tirar partido das reviangas dos jogadores mais criativos. Finalmente, no que diz respeito à velocidade, é uma questão de nos especializarmos nos modos mais exigentes. Mesmo assim, sobretudo nas mudanças de direcção, o timing' do passe não é ainda o mais eficaz. Têm também sido feitos alguns reparos relativamente à dificuldade de marcar golos. Mas aqui deve existir algum engano no jogo, pois nos vários torneios que realizei (não apenas na fase final do Euro) houve golos de todos os géneros. E de fino recorte técnico.

Para ver nas muitas repetições. Aí

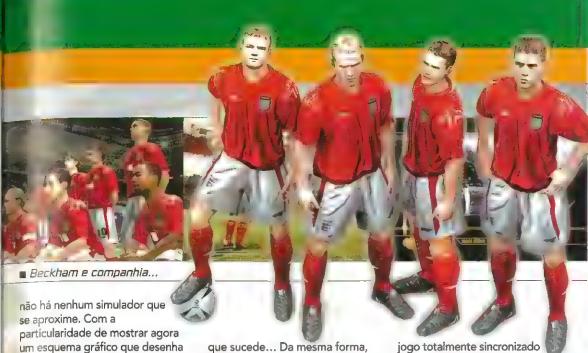
Temos 40 jogadores para constituir uma Selecção Nacional ganhadora



■ Os novos comandos permitem fazer belas fintas...



A 'motion capture' dos jogadores está muito optimizada



um esquema gráfico que desenha os passes antes do golo, como sucede em algumas transmissões de televisão. A meu ver, essas críticas deveriam ir para os menus que se baralham após as alterações tácticas e as substituições. Isto porque não é raro reparar, por exemplo, no Fernando Meira a jogar como... extremo direito... Enfim, esperemos apenas que seja um 'bug' a ser resolvido. O que também parece ser inspirado nas emissões televisivas são as reacções dos artistas da bola, sobretudo quando é cometida uma falta. Aí, vemos os protestos imediatos junto do árbitro e do faltoso e até os empurrões. Ora aqui está um momento interessante - e muito realista do que acontece nos relvados. O mesmo sucede com o árbitro a isolar os jogadores prevaricadores e, como não podia deixar de ser, aplicar as regras das cartolinas coloridas. Sim, sim, experimentem usar a entrada de

que sucede... Da mesma forma, as comemorações dos golos são também vistosas e, em muitos casos, personalizadas. Assim, podemos ver o nosso Pauleta a fazer "aviãozinho" depois de marcar. É o delírio. Sim, sim, só nos espanta a falta de qualquer momento espectacular para quem tem o trabalho (e o mérito) de chegar ao final do Campeonato. Pelos vistos não

Campeonato. Pelos vistos não houve tempo para programar um filme para cada selecção a erguer a taça. O candidato a campeão pode contentar-se apenas com uma bandeirinha do país respectivo e a singela mensagem: Parabéns, venceu o Euro.

Obrigadinho...

Finalmente, uma palavra para os comentários de Jorge Perestrelo e Hélder Conduto, bem mais a propósito do que na edição FIFA. Ainda que não tenham o nível de sincronização de outros colegas, por exemplo, dos 'nuestros hermanos' que nos acompanham na mesma edição. Ainda assim, não há nada que se compara a um

jogo totalmente sincronizado e dobrado na nossa língua. Sobretudo quando seguimos o relato 'in loco' do que se passa no relvado virtual.

Isso aconteceu no jogo de abertura, contra a Grécia, num excelente final de tarde no Estádio do Dragão (aliás, a iluminação nos diversos tipos de horário é verdadeiramente espectacular), com Perestrelo em forma a exclamar o primeiro golo de Pauleta: "Na cara do golo, balança a rede! É disto que o meu povo gosta!" Os louvores são extensíveis à luxuosa banda sonora que conta com vários intérpretes por cada país. Só não se percebe por que razão Nelly Furtado representa Portugal. Será que não existem intérpretes nacionais capazes de nos representarem sem ser "por empréstimo"? Olha, nem que fosse o Pedro Abrunhosa... Ficam-nos os fantásticos cânticos nacionais, de longe os melhores que já vimos. Agora todos, só-só, só mais um!... Viva 🗆 Paulo Portugal

O5 "CONVOCADOS"

Eis a selecção escolhida por defeito para o Euro. Ainda antes de Scolari eleger os seus pupilos mais utilizados. Para uma táctica de 4-2-3-1...

GR Ricardo

DD Paulo Ferreira

DC Fernando Meira

DC Fernando Couto

DE Rui Jorge

MD Maniche

MD Tiago

MD Figo

ME Jorge Conceição

MA Rui Costa

PC Pauleta

SUPELENTES

GR Vitor Baia

DC Ricardo Rocha

ME Hugo Viana

MA Simão

MA Deco

PL Nuno Gomes

MA João Pinto

RESERVAS

Com estes e com os supelentes já podemos ser seleccionadores de sofá... E, já agora, escolher todas as tácticas.

GR Nélson

GR Quim

DE Nuno Valente

MA Luis Loureiro

DD Frechaut

DD Miguel

DC Ricardo Carvalho

DC Beto

DE Mário Silva

DE Rogério Matias

MA Petit

MD Cristiano Ronaldo

MC Costinha

MC Nuno Assis

MC Pedro Mendes

MC Silas

ME Boa Morte

MA Marco Ferreira

DC Andrade

MA Quaresma

PL Hélder Postiga

rge Perestrelo e Helder Conduto voltam a ocupar-se dos comentários



carrinho por trás e vão ver o que





🛮 E a arquitectura dos estádios também...

A NOSSA SELECÇÃO

O perfil é atacante, num claro 4-4-2 (que pode ser desdobrado num 4-3-3). Faça o leitor a sua selecção.

GR Ricardo

DD Miguel

DC Fernando Couto

DC Ricardo Carvalho

DE Nuno Valente

MD Sérgio Conceição

MA Rui Costa

MA Figo

ME Maniche

PL Nuno Gomes

PL Pauleta

PHEXCLUSIVO

AS ARMAS DE

DESCOBRE CARSENAL QUE TERÁS A DISPOSIÇÃO NA ZONA DE MORTE



ídos, o jogo a humanidade lemzação sem qualque: ilitarista por Helghast

alguresanum

ue contra

Como se não bastasse, as naves da força separatista Helghast não param de aterrar a largar mais e mais soldados com máscaras e oculares cor-de-laranja para esta zona de catástrofe. Muito bem já estão a ver o que vos espera no final do ano, quando o jogo for lançado. O jogo terá quatro

nossa vida. Palizmente, não temos de nos preocupar com eles porque não podem ser abatidos. Pelo jogador não tem essa parte a qualquer deslize, remon

de recomeçar de novo. Para acreditarem na grandiosidade deste jogo que continua a ser desenvolvido pela Guerrilla Games, mostramos-vos-emos todas as armas que poderão utilizar durante a jogo. São muitas e eficazes, mas mais do que utilizar a força das

no começo do jogo, não se esquecer de que este será um jogo de equipa. E, como se trata de uma equipa, tem que se trabalhar em sintonia para aniquilar todos os membros da Helghast que aparecerem à frente. Uma das mais eficazes e furtivas armas é a carabina 'sniper' que possui uma mira fabulosa para vermos tudo ao longe com um detalhe mpressionante. Mas há muitas mais armas. Ora, vejam lá se não é verdade **ILPL**.

Companhia Guerrilla Editora SCEE Distribuidora SCE Portugal Género FPS



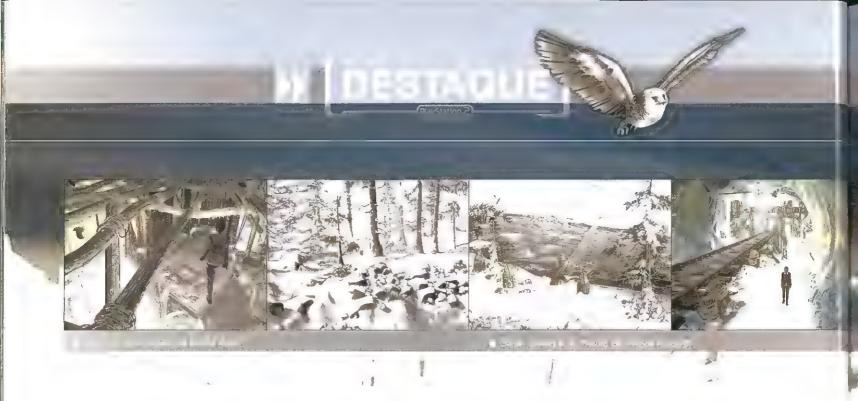
EXCLUSIVO (AS ARMAS DA HELGHAST Pistola de batalha É quase um minicanhão em forma de pistola. Cada tiro representa uma baixa **Emplaced AA** Pistola automatica É o terror do esquadrão ISA Uma excelente arma com poder de fogo A arma é pesada, letal e difícil de ser neutralizada elevado e umai pontaria invejavel **ADAT Emplaced** dará descanso aos bravos militares da ISA Esta metralhadora figeira pode ser um problema nas mãos erradas The futomático rmas leves mais destrutiva para rebentar paredés T. FEFF. faca Está ensanguentada ım camarada prudente ada pela Helghast para rebentar tudo onde estivermos escondidos É um problema para os homens da força ISA. Basta m disparo e la vão uma dúzia de militares pelo ar LANGE INSER





Agasalhe-se porque nas próximas páginas vamos rumar à Sibéria, numa viagem ao mundo imaginário criado por Benoît Sokal. Estivemos com o autor em Paris e ficámos a conhecer os pormenores - Promete-me, Kate. - Prometo-lhe Hans, Iremos Kate está decidida, vai prosseguir o sonho de Hans e descobrir mais importantes de *Syberia II*, o novo título da Microids. Será que se o velho construtor de brinquedos é mesmo um génio ou se a alegada existência os mamutes estão extintos? de mamutes nas gélidas terras siberianas não passa de um delírio. Há quem creia que não. É este o ponto de partida para a Se também acredita na segunda e última parte de Syberia. Ou seja, a aventura retoma sua existência, seja bemexactamente o ponto onde -vindo a bordo deste nos havia deixado no final da primeira parte, o que não ■ O retràto de família não fascinante jogo. significa que seja absolutamente podia estar mais fundamental ter jogado a fase inicial completo para perceber esta, É que apesar de





mais ritmo à história. Sokal confessa que tudo se deve ao seu "fascínio pelas imagens virtuais e pelas possibilidades que elas oferecem". Em Syberia, Kate Walker é uma advogada nova iorquina em ascensão na carreira que percorre toda a Europa em busca de Hans Voralberg. Hans é o herdeiro de uma fábrica de brinquedos e inventor de autómatos, que teve um acidente em criança mantém

preso a uma infância tardia e que se recusa a acreditar na extinção dos mamutes da face da Terra – mesmo quando os especialistas do Museu de História Natural de Paris garantem que estes animais de grandes dimensões desapareceram há cerca de 4000 anos. Fantasia é fantasia, por isso...

Esta demanda provoca em

Kate uma mudança radical. A certa altura, a voz do coração fala mais alto e a jovem urbana prepara-se para dar à sua vida um novo rumo, deixando para trás tudo o que valorizava até aí para seguir uma utopia, ou talvez não. Kate e Hans não vão enfrentar as

estepes geladas da Rússia sozinhos. Ao longo do extenso percurso entre Aralbad e a mítica ilha de Syberia vários são os personagens a interagir com os protagonistas. Quem conhece o primeiro jogo lembra-se certamente de Oscar, o autómato criado por Hans, cujo

BENOÎT SOKAL

Quem é a mente por detrás de toda a história de Syberia? Muito simplesmente um dos maiores vultos da BD e dos vídeo-jogos. Apresentamos-.he Benoît Sokal! Em 1954 nasce em Bruxelas o elemento mais novo da família Sokal. Com apenas 20 anos, Benoît começa a manifestar a sua genialidade no campo da BD ao criar o seu personagem mais conhecido, o Inspector Canardo, cujas

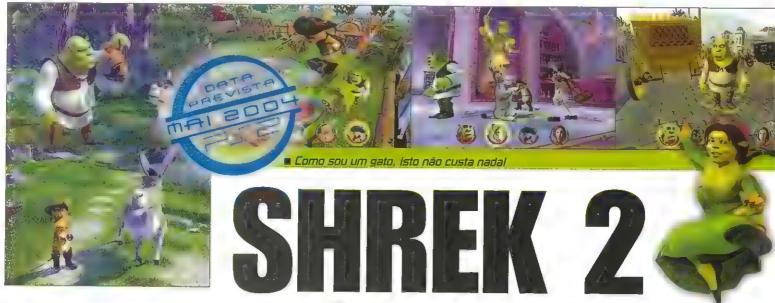
aventuras por um universo bem negro estão traduzidas em mais de dez línguas. Nos anos 90 o computador passa a ser uma das suas ferramentas de desenno. Pouco depois descobre o mundo dos video-jogos onde se afirma com o lançamento do aclamado Amerzone. Com Syberia é eleito personalidade do ano de 2002 nos Fénix Awards. Na forja está já um novo jogo passado em África.

papel principal, desta vez, é conduzir o comboio onde se desenrola grande parte da acção, embora o personagem evolua ao longo da travessia. Nem o frio arrefece os ímpetos criminosos de Ivan, um bandido da pior espécie que, ao ouvir falar dos planos de Kate, vê aí uma oportunidade de aplicar um golpe. Normalmente, a tiracolo de Ivan está Igor, um marginal muito mais 'soft', mas de personalidade maleável.

O trio Kate, Oscar e Hans transforma-se em quarteto quando a eles se junta Youki – uma criatura simpática, meio cão, meio foca – que, por acaso, vai para os mesmos lados em busca da sua terra natal. Pelo caminho vão ainda encontrar o supremo sacerdote do Mosteiro de Romansbourg, uma figura obscura, uma alma atormentada que pode ajudar Kate a ultrapassar







O ogre verde está em grande: podemos vê-lo no cinema, mas também jogá-lo na PlayStation2

impressionante o sucesso do ogre verde que comia lagartas viscosas (mas muito gostosas, segundo ele), escovava os dentes com minhocas espremidas e alimentava-se de peixes que pereciam diante as suas descargas flatulências, em pleno e infecto pântano. O povo delirou também com o asno falante e, como não podia deixar de ser, com as vozes de Mike Meyers (para Shrek) e Eddie Murphy (para o Burro). Sim, sim, mas os mais novos não prescindem por nada as dobragens portuguesas. E com razão. Como não podia deixar de ser, adivinha-se mais um sucesso cinematográfico de animação que recebe a necessária adaptação para formato virtual. É assim a política dos 'blockbusters', aqui com um eco generoso através da



estúdios DreamWorks e a licença da Activision e Luxoflux (que já nos deu, por exemplo, True Crime). Para perceber o andamento do jogo (já em fase final), a imprensa europeia foi convidada para a apresentação deste título, em Londres, mas também para assistir à antestreia mundial de algumas sequências do filme Shrek 2. Depois de ver o que vimos e de jogar o que jogámos, parece lógico dizer que tanto o filme como o jogo estão votados para o mega-sucesso, apesar da conversão para a nossa língua não estar ainda garantida.

Para os jogadores entendidos em inglês (a maioria?), a locução dos 'voice-alikes' do excelente 'cast' de vozes conta, para além de Meyers, Murphy e Cameron Diaz, com Antonio Banderas, no papel do gato Puss and Boots (o Gato das Botas), mas também de Ruppert Everett, Julie Andrews e John Cleese. O resultado promete deixar ficar todos satisfeitos, em particular pelo gato que rouba quase todas as cenas em que entra. O género adoptado é a aventura, com o uso de personagens alternativas (à semelhança de outros jogos), mas que evolui para um modo RPG, já que vão sendo adquiridos valores que podem ser trocados por

'upgrades' diversos, como força, destreza, etc.

Já agora, antes de entrar na descrição do jogo propriamente dito, valerá a pena descrever os pontos fortes do filme, baseados naquilo que vimos, mas também nas fortes gargalhadas. Tudo começa após o final feliz do filme original, isto é, com ogre e a princesa Fiona, já na pele da ogre e, logicamente, apaixonada por Shrek. Como se impõe nas sequelas, a produção (tal como a história) torna-se mais ambiciosa. É assim que a jovem de tom verde convida o seu "mais que tudo" a visitar os pais no reino "Far far away" (longe demais), que mais não é do que uma réplica de... Hollywood, onde emerge um reinado em grande parte semelhante à Meca dos sonhos. Só com a diferença de receber o protagonismo de uma nova personagem - o Gato das Botas, no papel de um espadachim (e amante) latino contratado pelo genro, mas que acaba por se juntar à pandilha. E a coisa evolui... Já no jogo controlamos quatro personagens (num total de dez), mas com a possibilidade de jogar com duas ou três ao mesmo tempo (num modo cooperativo, muito mais interessante do que apenas com um

jogador) naquilo que o produtor executivo da Activision, Chris Hewish, designou por "buddy system". O ambiente gráfico faz lembrar o filme e os comandos são intuitivos. Logo no pântano de Shrek – uma espécie de nível tutorial – passamos a alternar de personagem e a perceber as suas diferentes nuances, poderes e atributos.

No nível introdutório, Shrek, Fiona, Burro e o Homem-Bolacha (o Gingerbread Man) começam por coleccionar olhos de caracóis, moedas e até fotografias do filme. No entanto, cada personagem possui poderes diferentes. Por exemplo, Shrek consegue pegar em objectos e atirá-los, enquanto Fiona serve um pouco para ganhar tempo; já o burrito executa uns fenomenais coices, úteis para superar determinadas barreiras. e o biscoito andante tem o poder de conduzir inimigos para ratoeiras usando bolachas como um isco. Já no nível 'Prison Break' temos o Gingerbread Man, o Lobo Mau (disfarçado de avozinha), a Sininho e o Capuchinho Vermelho em acção e em fuga. É o delírio, com um tipo de humor que em nada fica a dever às piadas dos argumentistas

ama acui o Galo das Botas, no papel de um espadachim (e amante) latino



ESPECIAL CASTAIN PARTIES

CHRIS HEWISH Produtor executivo da Activision

"USÁMOS OS MODELOS E AS TEXTURAS DO FILME"

Pode começar por explicar como foi que se desenvolveu este projecto em articulação com o estúdio? E como cheneu a esta fase?

A Activision está sempre à procura de novas licenças de grande perfil que possam originar jogos igualmente de qualidade. Quando vimos Shrek percebemos que se tratava de um produto que nos permitiria fazer grandes jogos. Depois de obtermos a licenças, tivemos de decidir que tipo de jogo queriamos fazer, mas desde o início percebemos que seria um jogo de aventura. Isto porque tanto o primeiro filme, como agora o segundo, são ambos aventuras. Foi por isso que fomos ter com a Luxoflux, que já fizera grandes jogos, como o True Crime ou Vigilante 8... ... apesar de serem muito

diferentes de *Shrek...*Sim, muito diferentes!(risos).

nessa companhia queriam fazer um jogo diferente. Portanto, tínhamos o talento a vontade de fazer o jogo.

A verdade é que muita gente

Nessa altura tinham já a idela formada de incluir várias personagens que podium ser jogadus de forma alternativa³

Essa decisão veio depois da Luxoflux entrar no projecto. Encontrámo-nos com a DreamWorks, falámos do filme e depois começámos a pensar no jogo. Sabíamos que queríamos um jogo de aventura, mas não o tipo de elementos que teria. Úma das coisas que saltaram à vista era que se tratava de um filme chamado Shrek, mas que tinha várias outras personagens importantes, como o Burro, a Fiona, e agora o Puss and Boots. Foi isso que quisemos transportar para o jogo.

Teve algum tipo de colaboração com os animadores do filme?

Quando as pessoas vêem o jogo, percebem que se trata de uma adaptação de *Shrek*, o ambiente é muito semelhante. Por outro lado, pudemos usar os modelos e as texturas que

eles estavam a usar para o filme e adaptá-los para o jogo. Apesar de não os podermos incluir no jogo porque a máquina não tem essa capacidade, pudemos trabalhá-los a partir dos originais. O resultado fala por si.

É verdade que não puderam usar as voxes do Mine? Mas o resultado é quase idêntico...

Sim, é verdade. Como os actores estavam com

tanto trabalho não puderam participar nesta dobragem, por isso procurámos pessoas que tivessem a voz muito parecida com a de eles e apresentámo-los aos actores para escolherem os que fossem mais parecidos com a sua voz. Por exemplo, a pessoa que dobra o Eddie Murphy é o "duplo de voz oficial do actor. É o único a quem é permitido dobrar a voz dele. Ele ganha a vida a imitar o Eddie Murphy. Os outros também foram boas escolhas.

Existe alguna possibilidade de o jogo vir a ser dobrado em português?

Isso é algo que não podemos ainda confirmar, mas seria bom.

Além do género aventuras, o jogo tem tambóm uma vertento próxima dos RPC. A decisão de inclúir esses elementos velo depois?

Sim, foi um melhoramento para o jogo. Nós queríamos encontrar novos modos para o jogador se interessar pelo jogo. Isso permite equilibrar o jogo à medida de cada um; se quer fazer tudo de uma forma mais violenta para progredir, então coloca todos os 'upgrades' na força; mas; se preferir coleccionar tudo, então terá de os usar em outras áreas.

Que tipo de inspiração tiveram para fazer este jogo?

Para o modo Buddy, ou seja, com várias personagens, vimos tudo o que havia, desde Gauntlet, Baldur's Gate, Final Fantasy's, entre outros.

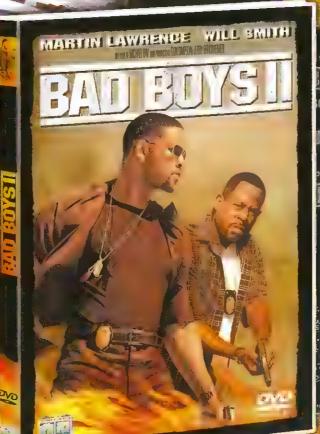
A licença que têm permite-lhes fazer um Shrek3?

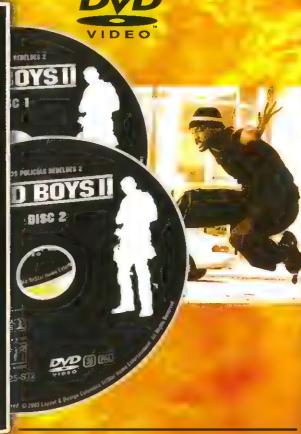


MARTIN LAWRENCE WILL SMITH

A DUPLA DE POLÍCIAS mais alucinante de sempre está de volta com MAIS ACÇÃO do que nunca num

Com as melhores cenas adicionais, Vídeo Clips Musicais, Trailers e muito mais a descobrir no teu





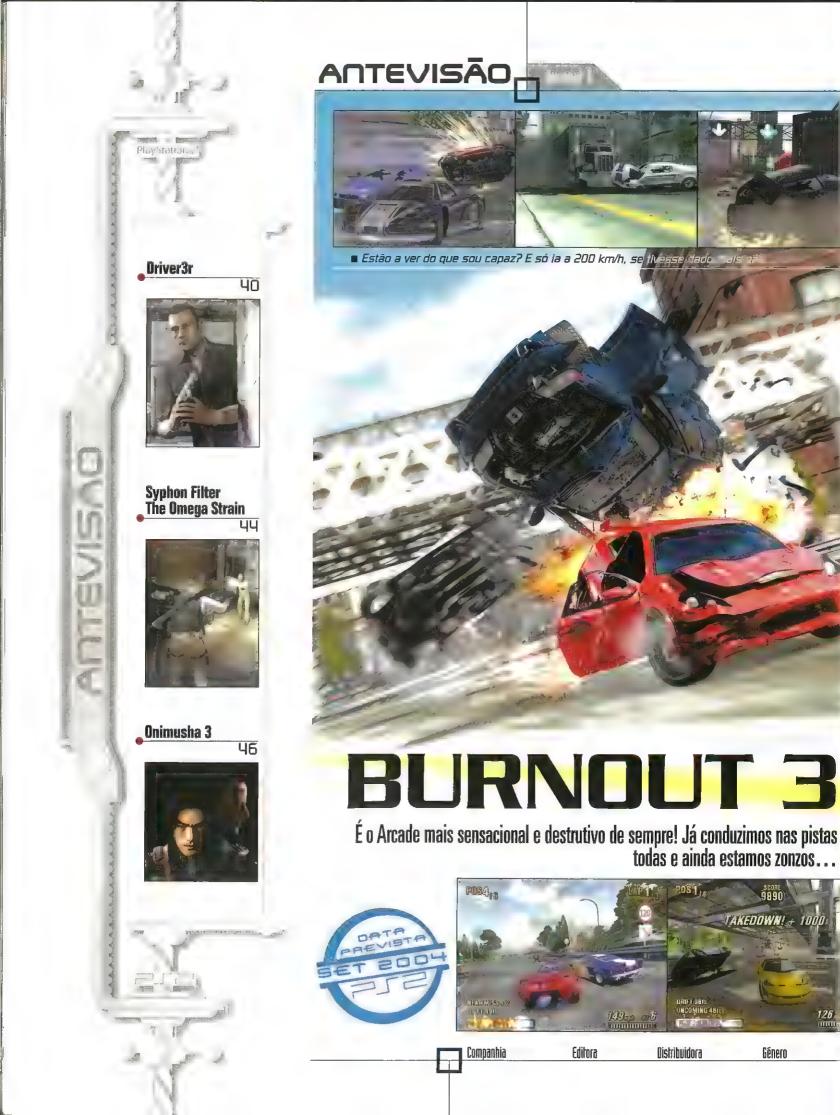




2 discos 🗥

COLUMBIA

© 2003 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. Reservados Todos os Direitos.





Acelera-se até mais não e faz--se pontaria aos incautos adversários



■ Mais um carrinho de pernas para o ar. Parece mesmo uma tartaruga, não parece?

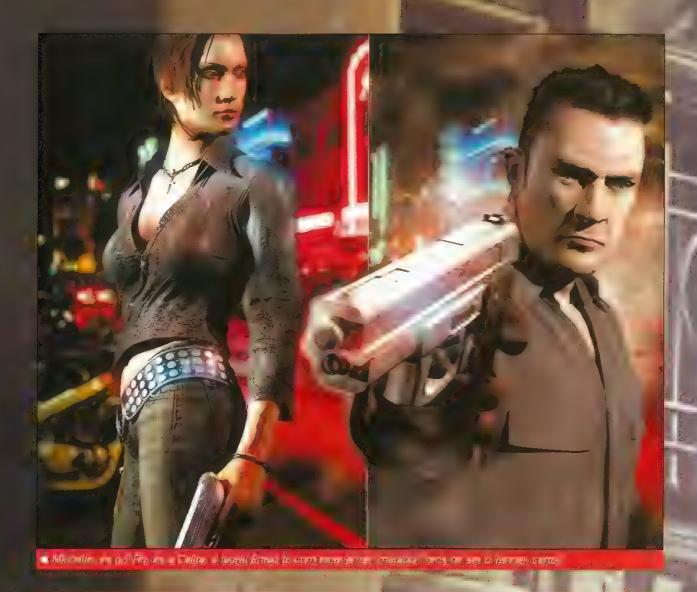
K, nada que se assemelhe com a crua realidade das nossas estradas, é claro mas olhem que anda lá bem perto. Com a diferenca de que no novo Burnout move-nos o excesso de divertimento e a alucinação pura de usar os carros como verdadeiras armas de arremesso. Pois que outro tipo de sensação poderá existir em conduzir no lado errado da faixa de rodagem, criar uma relação de dependência do botão da nitro, fazer razias aos incautos condutores, atirar com os outros pilotos para o separador e, até, receber pontos pela condução mais agressiva? Não me dizem? Ainda por cima agora com seis manfios ao volante, em vez de três, que nos desafiam a jogar 'online' com outros cavaleiros do asfalto. Pais destas crianças ainda não encartadas, arranquem-lhes a revista das mãos e não contribuam para a má formação dos vossos filhos! E o senhor aí, que sente uma irresistível atracção por este brinquedo perigoso, cuidado, não vá trocar o pedal do acelerador pelo "X" do comando negro da PS2. Pois olhe que as aselhices pagam-se caro com fabulosos e acrobáticos despistes que vemos em câmara lenta. A verdade é que são jogos assim, politicamente incorrectos a dizer chega, que ganham os favores e a atenção do maralhal seguioso de emoções fortes ao volante (mesmo que seja um 'gamepad'). É claro que nesse capítulo a tradição de chapa batida de Burnout dá cartas. Pois é,

nesta terceira versão foi dado ouvidos aos 'testers' e elevaram o excesso a novos limites. Pelo menos foi isso que nos foi dado ver numa romaria de estudo que fizemos aos escritórios da EA, em Lisboa, para testar este animal enfurecido. Em Setembro chega a vossa vez. Se se atreverem... Perdoe o estimado leitor se sentiu um travo a palha nestes primeiros parágrafos: é que não é todos os dias que pomos os olhos (e dedos) em cima de uma bisarma destas. É que mesmo depois do alucinante Burnout 2, a sensação de velocidade parece ter ganho novas asas e a possibilidade de jogar 'online' (em exclusivo na PS2 - 'sorry', malta da Xbox...). Mas comecemos devagar. A primeira nota é a seguinte: em Burnout 3, não se trata de evitar as colisões, como sucedia na edição anterior, mas ganhar pontos a provocar o caos, ao mesmo tempo que surripiam o 'power' e a torque aos rivais, provocando os mais espectaculares acidentes. Com a particularidade de, nesses casos, não se perder tempo nem direcção. Por isso, quanto mais violento for o embate, melhor. Já se vê que são de esperar os mais violentos embates. Em suma, a ruína das seguradoras... e o prazer dos jogadores que vibram com a chapa retorcida. É preciso dizê-lo que agora vemos as portas que abrem e saltam, os carros que rodopiam no ar e se despedaçam em vários bocados. Só não se vêem os condutores a atravessarem

o pára-brisas, como tem sido desejado por muitos. Mas a bem da sanidade global, os produtores acharam melhor não evoluir por aí... Então, e uns figurantes pedestres para animar a coisa? Eh, eh... A segunda nota é a de que não passam despercebidas as inovações gráficas dos cenários e dos modelos automóveis, ainda que na versão que vimos se tenha optado por texturas mais ásperas do que. por exemplo, em Burnout 2, embora sem perder pitada de um impressionante 'framerate'. Nesse sentido, nem em Need for Speed Underground vimos uma tão vibrante sensação de velocidade. Contudo, são os efeitos especiais áudio que escapam dos motores de alta compressão que mais dão nas vistas (neste caso, nos ouvidos). Por fim, a cada embate, é-nos fornecido um registo pormenorizado dos danos. Finalmente, o jogo 'online'. Enfim, ainda não vimos o resultado e - para dizer a verdade – estamos até um pouco cépticos, pois será uma tarefa bem árdua de contornar o facto de recriar o tráfego num jogo 'online' que é virtualmente jogado por centenas ou milhares de jogadores que partilham o mesmo ambiente. Em todo o caso, é já seguro dizer que os rapazes da Criterion se preparam para nos surpreender com uma experiência bem radical. Apesar da versão que vimos ter apenas cinco pistas (duas nos Estados Unidos e, duas na Europa e uma na Ásia, com diferentes tipos

de carro para cada uma delas). A esse respeito, devo dizer que as pistas na Europa, tanto a Álpine um circuito sinuoso com piso parcialmente com gelo - como a Vineyard – um traçado semiurbano e muito movimentado na Côte D'Azur – me enchem quase as medidas. Embora seja injusto menosprezar as pistas americanas, sobretudo a urbana Downtown, que mais parece uma versão fantasiada de Manhattan. É que, afinal de contas, grand eparte do aozo reside no tipo de automóvel que conduzimos. Em termos de condução, conta cada vez mais o puro instinto, pois não há reflexos que acompanhem a rapidez dos vertiginosos acontecimentos. Mas há alguns truques que podemos partilhar. Um deles tem que ver com o modo como podemos segurar o carro lançado numa curva. Pois basta dar um cheirinho de travão para ele se agarrar ao asfalto (terra batida ou gelo) e seguir viagem. Quando se torna impossível evitar o sinistro, mais vale apreciar bem os danos. Para isso, nada como premir o botão R1 e ver tudo em 'slow motion'. O condutor cuidadoso poderá ainda dar uma espreitadela sobre o que se passa atrás de si recorrendo ao botão L1. Agora atenção, quando se viaja a 175 Mph (ou seja, 280 kms por hora!...), tudo se passa muito, mesmo muito, depressa... Então, até breve e com mais detalhes sobre este jogão. Vrummmm... 🗆 Paulo Portugal





Até aqui a jogabilidade dos anteriores Driver tem estado além das capacidades do hardware. Bem-vindos ao presentel Para o terceiro jogo, a Refections concebeu um prodígio capaz de pór os cabelos em pé dos entusiastas da condução impregnada de acção. Só esperamos que o ligeiro atraso na edição permita limar os pequenos senãos.



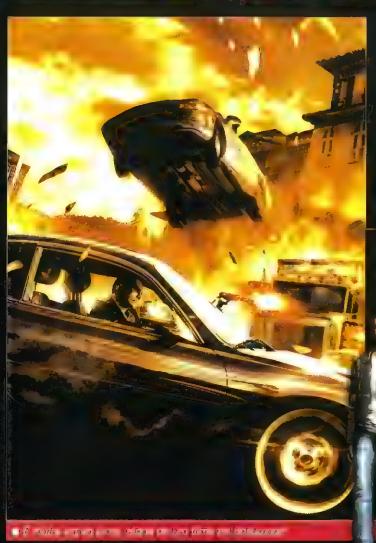
embram-se de Grand Theft Auto? Pois esqueçam-no! Pelo menos até à edição do anunciado San Andreas. ao que se sabe (também ele) uma vez mais adiado – quem sabe se para se aperfeiçoar mais do que os numerosos clones que ameacam retirar-lhe o reinado do mais 'cool' do mercado e o mais apetecido de todos. Depois já de True Crime, uma excelente evolução do género, eis que os magos da Refections Interactive, em parceria com a Atari, revolucionaram a já de

si excelente tecnologia de *Driver* e se preparam para apresentar um jogo capaz de fazer parar o... trânsito. Até lá, esperamos que os aspectos menos conseguidos sejam aproximados à excelência da condução febril e à capacidade de desgaste da quase ilimitada variedade de veículos que temos à disposição em *Driv3r*. Agora só nos resta voltar a vestir a casaca de Tanner, o anti-herói e polícia à paisana que se infiltra

Agora só nos resta voltar a vestir a casaca de Tanner, o anti-herói e polícia à paisana que se infiltra numa organização de tráfico de carros de luxo para descobrir a identidade do comprador de 40 carrões. Desta vez, com um perfil digno de uma grande produção de Hollywood, com direito a um filme introdutório de Ridley Scott, intitulado Run the Gauntlet, que está disponível no 'site' oficial do jogo desde Janeiro passado.

Só teremos de os imaginar numa acção que nos faz lembrar o filme 60 Segundos, pois tudo gira à volta de um monumental roubo de carros de luxo. Mas haverá alguém com dois dedos de testa, e com um mínimo de interesse pela condução, que não colocará

já este jogo no topo de sua 'wish list'? Por aqui, o mais difícil é mesmo ter de largar esta versão de antevisão e passar para o teste de um outro jogo qualquer. A série Driver é daquelas que dispensa qualquer tipo de apresentações. Falam por si as delirantes e anteriores versões que deixaram a comunidade de jogadores em polvorosa e em estado de perfeita alienação colectiva. Em grande parte pelo realismo físico do 'design' dos modelos automóveis e do seu comportamento, mas também





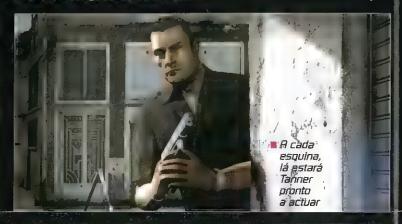


pela sua capacidade de destruição. Ainda me lembro do primeiro jogo, lançado em 1999, para a PlayStation baseado no efeito (bem) conseguido de Destruction Derby que, como se sabe, investiu tudo no realismo dos automóveis e na simulação de condução. Se bem.« que a máquina original da Sony não conseguisse acompanhar a exigência gráfica de então mas agora é tudo diferente. Para cumprir os objectivos, é requisitada toda a nossa habilidade e treino para cumprir as várias missões com eficácia e rapidez. E para jogar, podemos evoluir na história, no modo 'undercover', ao longo de 30° missões, mas também não está excluído o puro gozo (como vemi sendo habitual), com a possibilidade de passear pelas cidades - o código que vimos

tinha apenas Miami e Nice, mas estarão disponíveis na versão final as cidades de Florida e Istambul escolhendo ainda a hora do dia, que nos permite desfrutar de excelentes madrugadas, dia, noite ou um magnifico entardecer torrado pelas cores do Sol. À escolha do freguês está também carro, camião, carrinha, barco ou moto - adequados à cidade em questão. Assim, poderemos ter o gozo de escolher um Citroen GS (alquém se lembra?) dos anos 70 ou um Lamborghini para fazer o contraponto. Esse passeio permite-nos: igualmente fazer algum turismo virtuaL (tão em voga cá na redacção -- mas atenção vêem aí as férias...) e apreciar toda. a arquitectura fielmente reproduzida dos verdadeiros Tudo começa com um tom sépia

que nos mostra a zona litoral de Istambul e que depressa evolui para um cenário policial à mistura com o 'film noir'. A intenção cinematográfica é evidente pelo ambiente usado, mas também pelo tipo de apresentação. Como protagonistas surgem os actores. Michael Madsen (lembram-se dele em Kill Bill?), Ving Rhames (em O Acordar dos Mortos?), Michelle Rodriguez (Lembram-se

dela em Resident Evil, o filme?), mas também Mikey Rourke (9 Semanas e Meia?) e Iggy Pop (mais conhecido pelos discos The Idiot entre muitos outros). Em casa de Tanner – uma bela mansão, diga-se – , toca o telefone para uma missão (tal como em Vice City). É aqui que pegamos pela primeira vez num carro – e que sensação. Amortecedores a sério, condução





perfeita e, claro, todo o tipo e moças e chapa batida estão: delmente reproduzidas. pormenor vai o ponto de podermos rebentar s pneus com um tiro... Menos onvincente é o movimento e Tanner fora dos veículos. Alternando entre a primeira essoa, dentro de portas, na terceira pessoa, no exterior, has com movimentos ainda ouco realistas e com problemas e câmara que esperamos ver uperados na versão final. omeçamos por ir ao posto de Policia, onde treinamos tiro o alvo, e embarcamos em seguida para missões de eliminar suspeitos e missões cronometradas de carro, ou seja, sempre a passear, mas sem tempo para apreciar os belos cenários. efeitos de iluminação realista que são o melhor cartão de visita

para vender este jogo. Da mesma forma, Tanner também 6 pode surripiar qualquer veiculo no melhor estilo GTA e usar um verdadeiro arsenal. No ecrã, vamos acompanhando cuidadosamente o nível de saúde ou dano na viatura, termos aléma de um mapa, uma espécie de GPS, que mostra a posição em relação ao objectivo ou os perseguidores que vêm no seu encalço.... È claro que joguei o mais que pude e é óbvio que fiquei babado à espera de mais. Contudo não pude deixar de notar que ainda falta limar alguns pormenores para que o jogo possa reclamar o estatuto que lhe é merecido. Mas isso teremos de deixar para uma próxima oportunidade, la com um teste definitivo. Pelo menos, uma coisa é certa: estilo não lhe falta. E Paulo Portugal

Calita não é uma miúda normal, é a 'big boss' da organização South Beach que rouba carros. É fria, calculista, ambiciosa e eficiente. E gira, dizemos nós!

SYPHON FILTER

mortal que ameaça a paz e a segurança do Mundo. É uma espécie de arma biológica. Depende de nós evitar que ela chegue às mãos de gente perigosa. É este o desafio de Syphon Filter: The Omega Strain, no qual vestimos a pele de um agente secreto que tem como missão acabar com essa ameaça. Trata-se de um jogo de acção e algum suspense em que é fundamental dominar bem as armas de fogo. Ser um bom atirador é meio caminho andado para chegar longe. Um dos principais destaques deste título é a possibilidade de jogar 'online', que dá uma maior dimensão ao jogo, tornando-o num desafio muito mais espectacular. Também se torna bem mais viciante, pois à medida que vamos progredindo na história vamos querendo mais. No fundo, nem damos pelo tempo passar e isso levar--nos-á a passar muitas horas

a um vírus

propriamente dito, o primeiro desafio que enfrentamos é construir a nossa

em frente do televisor. Antes de entrarmos no jogo

Molda um agente à tua imagem e vai à procura de um virus biológico que ameaça a Humanidade

Cumpanhia Ster Fundia SCEE Dishibuldora SCE Portugal Género Reci

O modo 'online' é o grande trunfo de SF. TOS, e um dos jogos mais apetecíveis do ano para jogar em rede



própria personagem. Trata-se de um exercício complexo e bastante minucioso, pois somos nós quem desenha as feições e o aspecto físico do agente secreto que em breve irá para o terreno. Logo à partida é fundamental escolher o sexo, depois definimos a cara, bem como as feições que pretendemos: tamanho e tipo de nariz, olhos, sobrancelhas, boca; orelhas, queixo... A seguir escolhemos a tonalidade da pele e, já agora, o tipo de cabelo. Temos ainda a possibilidade de definir o tamanho do corpo... Enfim, podemos criar um número infindável de personageńs. Aliás, não será muito complicado transportar a nossa aparência e identidade para o jogo! Opções não faltam e com um bocadinho de sorte até nos podemos ver em acção! Com a nossa imagem já definida, cabe-nos depois escolher o tipo de armas que pretendemos utilizar. De início as opções não são muitas, elas aumentarão à medida que formos progredindo no jogo... basta para isso que as "roubemos" aos inimigos entretanto eliminados. Ainda assim, é importante saber desde já que só podemos transportar quatro armas de cada vez, por isso é melhor fazerem as escolhas certas para não se arrependerem no terreno. Segue-se um treino bastante

exigente e que será essencial para tomar o primeiro contacto com todos os pormenores do jogo. É como se fosse a recruta, onde temos de fazer vários exercícios semelhantes àquilo que vamos encontrar no terreno. Abrir portas

semelhantes àquilo que vamos encontrar no terreno. Abrir portas, subir escadas, disparar contra alvos fixos ou móveis, e aprender a atacar o inimigo com uma faca são alguns exemplos de situações por que temos de passar até que, finalmente, cheguemos ao chamado teatro de guerra...

Mas, para entrarmos em cena, temos de escolher um nome.

Ao contrário do que acontecia na primeira sequela de Syphon Filter,

desta vêz não jogamos como sendo Gabe Logan, que agora não é mais do que o gerente de uma agência, a Black Box, para quem vamos trabalhar nesta missão de parar o vírus e proteger o Mundo de todos os perigos. Digamos que a nossa função é simplesmente fazer o trabalho no terreno. Sendo um jogo que exige constante atenção, podemos ficar

desde já tranquilos quanto à

jogabilidade, que assim à primeira

vista é boa. O nosso agente tem a

faculdade de, por exemplo, saltar, trepar, baixar-se rolar no chão... e qualquer dessas tarefas apresenta-se como sendo de fácil execução. O domínio dos controlos do jogo não são um bicho-de-sete-cabeças, e isso facilita bastante a nosso

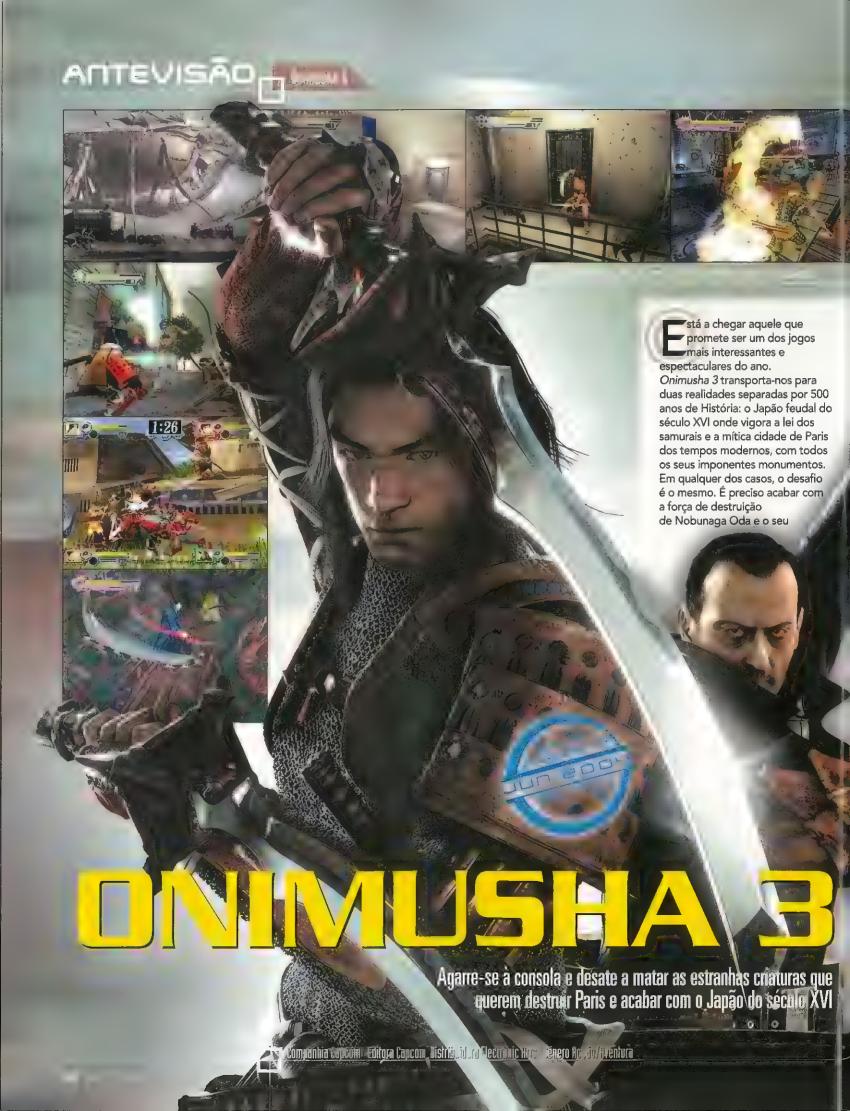
desempenho no terreno. Mais complicado é, à partida, controlar na perfeição o campo de visão do nosso agente, o que perturba necessariamente a nossa pontaria quando disparamos contra um alvo. No entanto, este é um problema que acaba por ser ultrapassado... basta um pouco de paciência e de adaptação para que consigamos a coordenação entre a locomoção e o campo de visão da nossa personagem. Para afinar este aspecto, aquele período inicial de treino é decisivo e essencial... Como forma de conseguirmos interceptar todos os potenciais utilizadores do vírus Syphon Filter, temos de passar com distinção todas as 17 missões do jogo. Cada uma passa-se num local diferente: tanto podemos estar no Japão, como no lémen ou noutros locais bem mais exóticos. No entanto, não há motivo para apreensões, pois antes de se iniciar cada uma dessas aventuras realiza--se um 'briefing', onde somos colocados ao corrente daquilo que vamos encontrar, bem como dos objectivos a cumprir. Além disso, estamos sempre em contacto com os nossos superiores hierárquicos da agência Black Box, que nos dão todas as informações. Desta forma, não existe a mínima hipótese de nos sentirmos perdidos, sem saber muito bem o que fazer. Neste contexto, se jogarmos



'online', a ajuda em cada uma das missões aumenta. A própria interacção entre os vários jogadores vai dar mais dinamismo à acção. Aliás, há situações em que temos mesmo de pedir auxílio aos outros companheiros, pois pode dar-se o caso de ser necessária uma mãozinha amiga para passar um obstáculo. É isso mesmo, o modo 'online' é o grande trunfo de SF: TOS, sendo mesmo já considerado como um dos jogos mais apetecíveis do ano para jogar em rede. Este facto promete cativar todos aqueles que gostam de jogar em grupo. A acção que este título nos oferece reforça ainda mais a ideia de que estamos em presença de um jogo interessante. O aspecto gráfico é outro ponto a favor, pois os cenários apresentam-se simples mas muito próximos da realidade. Os efeitos visuais foram também muito bem cuidados. Quanto à banda sonora, composta por Mark Snow (autor da música do filme X-Files), chega a dar uma ideia de dramatismo, o que é bom para um jogo em que a acção está sempre presente. <mark>Já não fal</mark>ta muito para que Syphon Filter: The Omega Strain esteja disponível ao público! E ainda há tanto por descobrie... 🗆 Cartos Nogueira



🔳 Isto nem é muito dificil: detecta-ser o inimigo, entra-se de mansinho, faz-se pontaria e dispara-sel Nada de complicado, certo?!





5 | | * | -fo, -, i(2so,) 2 | 150 - v22

ene, a miúda ali de baixor

império do mal. Tratam-se de estranhas criaturas, que

aparecem de todos os lados e que se preparam para tomar de assalto os dois locais onde se desenrola a acção. É com esta envolvente cena que se inicia a delicada missão dos nossos heróis.

De um lado, o polícia urbano Jacques Blanc que, depois de falar ao telemóvel com o filho, é informado que Paris está a ser invadida por seres desconhecidos que matam e destroem indiscriminadamente. Do outro lado, Akechi Samanosuke - que, no passado, exibe as suas artes refinadas de samurai na luta contra o mesmo inimigo. Os criadores do jogo basearam-se em dois actores da vida real para construir estas duas personagens. Falamos de Jean Reno e Takeshi Kaneshiro, que "emprestaram" o seu aspecto facial e físico. E diga-se, em abono da verdade, que ambos estão recriados quase na perfeição. Logo desde o primeiro instante, o jogo provoca uma sensação de realismo fora do comum. O grafismo 3D torna o

jogo espectacular, mais parecendo estarmos dentro de um filme de acção produzido em Hollywood. Neste contexto, a banda sonora e os efeitos de áudio transportam--nos para uma nova dimensão completamente absorvente e ao mesmo tempo cativante. Outra coisa que O3 tem de fantástico é a possibilidade de jogarmos dois jogos num só. Por quê? Basta ver o enredo, que é bastante inovador. Depois de darmos um salto no tempo e no espaço – de Paris nos dias de hoje para o Japão do longínguo século XVI -, o samurai Akechi Samanosuke é "transportado" numa verdadeira máquina do tempo até às ruas da capital francesa onde Jacques Blanc está ferido e praticamente sem saída perante as temíveis criaturas de Nobunaga Oda. De repente, nessa rua, onde está instalada uma grande tensão, surge Akechi com a sua espada de samurai, pronto a acabar com o poder do inimigo e destruir quem lhe apareça pela frente, até chegar o momento do confronto final com o chefe destas criaturas do mal. O sinistro líder do inimigo

Não se pense que esta aventura de Akechi Samanosuke até aos tempos modernos é feita com toda a naturalidade... pois acaba por ser engraçada a forma como o nosso

aparece pela primeira vez no topo

do Arco do Triunfo.

herói contacta com a modernidade. A forma como ele pega num telemóvel ou como toma

o primeiro contacto com os tiros de uma pistola é algo que enriquece (e de que maneira!) o jogo. Excelente é podermos combater o inimigo no Arco do Triunfo, em Notre Dame ou na Torre Eiffel. Os pormenores do exterior e do

interior dos edifícios revelam algo muito fiel à realidade. É aqui que vem ao de cima a grande qualidade dos gráficos 3D, que nos proporcionam imagens bem próximas daquelas que poderíamos ver num filme. Como já dissemos, O3 é um autêntico dois em um. Isto porque, além de desfrutarmos da acção em Paris, temos ainda a oportunidade de conduzir Jacques Blanc numa aventura semelhante no Japão. Isso mesmo, quando Akechi entra em acção na capital francesa, o polícia dos tempos modernos é "transportado" para um passado longínquo onde as espadas eram as armas utilizadas pelos samurais. Pois bem, Blanc tem agora a missão de acabar com as criaturas inimigas de Nobunaga Oda. À partida tem apenas a sua pistola, que, é bom avisar desde já, não parece ser muito eficaz para acabar com as criaturas do mal que vão aparecendo pela frente. Para ter algum sucesso, o melhor é recolher algumas das armas que vão surgindo pelo caminho. Jacques pode encontrar uma espada de correntes, lanças e chicotes, bem como pesadas esferas, muito mais apropriadas para exterminar o inimigo.

Também Samanosuke, nos tempos modernos, tem a possibilidade de recolher outros adereços de combate que podem ser muito úteis, como sejam espadas gémeas ou longas e até machados. Este é um jogo de acção pura onde o combate é uma constante. A emoção e a adrenalina também estão sempre presentes... - mas, para não ter surpresas desagradáveis, existem truques que é bom não esquecer. Em cada uma das batalhas é normal que sejamos atingidos pelo inimigo, o que nos leva a perder forças. Por isso é bom que suguemos a alma

das estranhas criaturas à medida que os vamos eliminando, pois só assim podemos manter os nossos poderes no máximo. Esta é a forma de fazer com que os riscos de uma morte prematura sejam menores. São estranhos os monstros que temos pela frente, e todos eles têm uma grande capacidade de luta. Por isso, é fundamental ter agilidade e, como os controlos do jogo são fáceis, conseguimos dominar todos os truques para eliminar os monstrinhos facilmente. Há no momento, que ter atenção à forma de abordar os diferentes inimigos de acordo com as suas características. Quando nos aparecerem aves que vão sobrevoando a cabeca do herói, temos de ter cuidado para não sermos atingidos por um estranho líquido verde, semelhante ao sangue que jorram quando morrem. Por outro lado, quando se tem pela frente criaturas gigantes.. aí talvez o segredo seja atacar pelas costas. Tudo isto são aspectos de um jogo que todos terão oportunidade de desfrutar assim que for colocado no mercado. De qualquer forma, aqui fica um cheirinho de Onimusha 3, que promete agarrar

às consolas todos

de acção. Mesmo

de outro tipo de jogos vão

a qualidade das imagens 3D.

ficar impressionados com

Aliás, os aspectos gráficos

e sonoros são o ponto

forte deste jogo.

🗍 Carlos Nogueira

os apreciadores

os adeptos

Os gráficos 3D tornam o logo espectacular. Parece lule estamos dentro de um filme de acção



SAMSUNG HT-DS1000

'HOME THEATER' FUTURISTA

inovação tecnológica da Samsung não pára e este elegante sistema de 'home theater' é a prova de que a arte do 'design' pode fundir-se com a mais moderna tecnologia de som e apresentar-se numa criação estética de inegável bom gosto. O sistema HT-DS1000 destingue-se dos restantes sistemas topo de gama pelo seu som de qualidade superior graças à tecnologia proprietária

da Samsung sDSM – Super
Digital Sound Master. O sistema
tem 650 watts de potência,
Dolby Digital, DTS, Dolby
Surround Pro Logic II para um
som profundo e envolvente
e a torre central oculta o leitor
de CD e DVD deste supersistema
que lê os formatos DVD-Áudio,
DVD-Video, DVD-R/RW, Áudio
CD, CD-R/RW, VCD, DivX Vídeo,
MP3, WMA, VCD e ficheiros
JPEG. Disponível em Junho.

ONDE: www samsung.com/C -b t m Preco aprox : € 1200

CREATIVE ZEN PORTABLE MEDIA CENTER

CENTRAL MULTIMÉDIA PORTÁTIL

Intre na nova era da multimédia digital portátil. O novo Zen da Creative Labs é um leitor de som, vídeo e imagem de alta qualidade que vem equipado com o sistema Windows Mobile. Ou seja, é como ter sempre um computador no bolso onde pode transportar vídeos digitais, cinema em casa, gravação de programas de TV, fotos, música, e até álbuns de arte. O Zen lê todos os ficheiros do Windows Media Video, do

Windows Media
Audio, do Windows
Media Image, além de MP3, JPEG
e TIFF. Mede apenas 14,45 cm
x 8,57 cm, possui um disco rígido
com 20 GB de capacidade e tem

um ecrã colorido com 9,6 cm

e uma porta USB 2.0.

ONDE: www.creative.com in at our product asy 2.00 1.46.2

SONY SRF-HM03V

AUSCULTADORES RADICAIS

o máximo para quem pratica desporto e gosta de ouvir música. Os auscultadores ergonómicos SRF-HM03V, da Sony, têm um 'design' futurista e integram um receptor estéreo de rádio AM/FM com 30 estações pré-sintonizadas e captam ainda o sinal áudio emitido pelos canais de televisão. Ideais para quem gosta de andar de bicicleta ou de praticar outros desportos ao ar livre, os SRf-HM03V são

ONDE: www.sony.com ■ Preco aprc <.: € 79

resistentes à água e o seu som é poderoso graças à tecnologia Mega Bass. Chegam ao mercado no Verão. □





KONICA MINOLTA G600

FOTOGRAFIAS COM 6 MEGAPIXELS

hama-se DiMAGE G600, é da Konica Minolta, e tem uma

O tamanho máximo das fotografias

resolução com um tamanho máximo

resolução de 6 megapixels e um

novo processador integrado.

é de 2816 x 2112, permitindo

a impressão das imagens em alta

colorido tem 3,8 cm, mas a qualidade é óptima. A função macro da câmara funciona a partir dos 6 cm e o tempo entre carregar no botão do Power e poder disparar é de apenas 1,3 segundos graças ao novo sistema Signal

Processina, Tem zoom óptico de 3x

de 17,88 x 23,84 cm. O ecră LCD e aceita cartões de memória SD. □

ONDE: http://konicamino faeuro on Preço aprox € 589

SAMSUNG DUOCAM VP-D6050I

CÂMARA DIGITAL DUPLA

A VP-D6050i é a segunda geração das máquinas de filmar digital da classe DuoCam, da Samsung. Combinando duas lentes num só corpo e integrando as tecnologias DSC e Mini-DV, a câmara digital tem



5.2 megapixels e a camcorder tem 800 000 pixels CCD. A máquina possui zoom óptico de 10x, um ecrã LCD de alta resolução com 63 mm, estabilizador digital de imagem e grava vídeo em cassetes Mini-DV e fotografias com 2592 x 1944 pixels de resolução em cartões MS, MS PRO, SD e MMC. A DuoCam tem ainda ligações Firewire (IEEE1394), USB 2.0. Pesa 540 gramas. □

ONDE: www to this on reso families.

■ Preço aprox.: Não divulgado



LG FLATRON L4200A

EXCEPCIONAL E ELEGANTE

impossível não se gostar deste ecrã TFT gigante da LG. Com uma resolução WXGA (1366 x 768 pixels) e 106 cm de diagonal, o Flatron L4200A pode ser colocado na parede (tem 12 cm de espessura) ou em cima de um móvel com o seu suporte elegante. Preparado para receber televisão de aita definição

e integrando a mais recente tecnologia que garante uma qualidade de imagem perfeita, com constraste de 600:1, o televisor está equipado com todas as funcionalidades que se podem desejar numa televisão de excepção que possui ligações para tudo. As colunas de dez watts são opcionais. Deslumbrante!

ONDE: www.lge.com ■ Preço aprox.: € 7200

LOGITECH DRIVING FORCE PRO

VOLANTE COM 900 GRAUS

uem gosta de jogos de corridas na PlayStation2 vai querer ter este brinquedo. É sempre a acelerar sem sair da estrada com o soberbo volante Driving Force Pro da Logitech. E nas curvas em cotovelo em terra batida? Simples, é só virar e revirar o volante duas voltas e meia para compensar a derrapagem para sair a direito. Só é preciso ter cuidado para não cruzar os braços quando se vira 900 graus. Os pedais são sensíveis e eficazes, a alavanca de velocidades é sequencial e a tecnologia de força reactiva garante a mais autêntica experiência de condução em jogos.

ONDE: www.lagitech.com/index.cfm/PT/EN



PANASONIC X700

CONCHA INTELIGENTE

p esa 100 gramas e é a grande aposta deste ano da Panasonic no mercado dos telemóveis inteligentes. O X700 da Panasonic é um 'smartphone' elegante e compacto com formato de concha que integra uma câmara digital VGA que também grava vídeos, uma 'slot' para cartões de memória mini\$D e utiliza o sistema operativo Symbian que permite trabalhar com documentos de Word, Excell e PowerPoint. Com apenas 87 mm de altura, o X700 possui duplo ecrã TFT com 65 536 cores e funções avançadas como MMS, reconhecimento de voz, correio electrónico e Bluetooth para que possa sincronizar o aparelho com qualquer computador. É Triband e tem mais uma dezena de funções. 🗆

ONDE: A DISTRICT TO DISTRICT OF

■ Pr-^ ap · Não divulgado

SAMSUNG WS32Z108R

TELEVISÃO COM DISCO RÍGIDO

Samsung criou o primeiro televisor plano com A disco rígido integrado para que possa gravar os seus programas preferidos sem necessitar de usar cassetes de vídeo ou DVD. Com capacidade de gravação para 36 horas, o televisor permite rebobinar o programa que está a ser gravado e começar a vê-lo do princípio sem interromper a gravação do resto do programa. Chegou a casa e o filme já começou? Não se preocupe. É só rebobinar e começar a vê-lo do princípio. O gravador continuará a gravar, ao mesmo tempo, o resto do filme. O ecrá que trabalha a 100 Hz tem 82 cm, tem três fichas Scart, entrada óptica e coaxial, saída para colunas surround 5.1 e o disco rígido é de 40 GB. Além disso, está equipado com dois sintonizadores que permitem ver dois canais ao mesmo tempo.

ONDE: A 77 1 salesting nomination products to featwidety 169



SONY K700

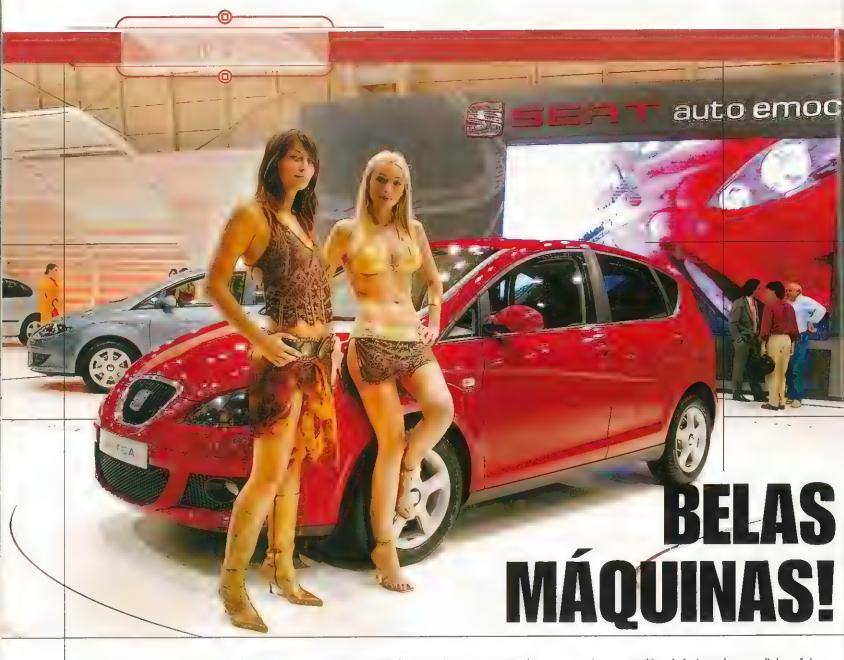
'CAMERA-PHONE' COM MP3

A Sony Ericsson acaba de lançar um telemóvel com câmara de filmar digital e leitor de MP3. Com 32 MB de memória, o K700 permite captar e partilhar imagens e, claro está, dar ao utilizador todas as funções de um telefone móvel com mensagens, entretenimento e conectividade para

todos os gostos. Esta 'cameraphone' com dupla face, sendo a parte de trás do aparelho dedicado à câmara fotográfica, pode armazenar 450 imagens ou 375 'videoclips'. E tem tudo o que um topo de gama deve ter: jogos, java, tons polifónicos, internet, Bluetooth...

ONDE: www.sonyencsson c^m/pt ■ Preço aprox.. Não divulgado





Depois das referências a várias exposições de automóveis um pouco por todo o Mundo, chegou a vez do Salão Internacional do Automóvel - Lisboa'2004, feito à medida da crise que vivemos e onde a potência dos motores e a beleza dos "acessórios" foram as notas constantes



ara aqueles que têm no automóvel um objecto de culto e paixão, a primeira semana do mês de Maio foi, por certo, aguardada com alguma expectativa, já que estava marcada para essa altura a realização, nos quatro pavilhões da Feira Internacional de Lisboa, de mais uma edição do Salão Internacional do Automóvel - Lisboa'2004. Chegado o primeiro dia do mês, todos os apaixonados por motores e assuntos do género puderam então visitar o certame, o qual já estivera aberto na véspera, por algumas horas, após ter sido observado em pormenor pelos jornalistas e visitado pelos responsáveis governamentais, os mesmos que impõem taxas fiscais que arruinam o sector. Contudo, como diria a Teresa Guilherme, isso agora não interessa nada. O importante mesmo foi ver as mais belas máquinas, lado a lado com as mais excitantes ou inovadoras.

Desde as grandes "bombas", como o Subaru Impreza STI – que por várias vezes já passou por estas páginas, e que no Salão de Lisboa se faz acompanhar por uma "Miss" de corpo inteiro, até aos carros mais familiares, como os novos Alfa, sem dúvida dotados de argumentos de interesse além da beleza das suas linhas, foi possível ver na FIL várias das novidades do sector. Algumas delas ainda com o estatuto de 'concept car' - Fiat Trepiuno, Citroën AirLongue ou Renault Wind -, longe de entrarem nas linhas de montagem para uma produção em série, e outras já disponíveis no mercado. Destas, surgiram ali em estreia para o público nacional, entre outras, o novo Seat Altea (acompanhado pela menina do Maserati), o Opel Tigra TwinTop, o Smart Forfour, ainda o novo Mercedes SLK, já para não falar no soberbo Mercedes SLR, onde a determinada altura não se sabe bem onde começa a versão para o consumidor e acabam as ligações aos monolugares de Fórmula 1 da McLaren, que serviram de inspiração para este modelo. Em jeito de nota de rodapé, não poderia deixar de dar conta da presença, junto dos modelos automóveis, de outros modelos de beleza, mas no feminino. Acredito mesmo que muitos dos visitantes do último Salão Internacional do Automóvel – Lisboa'2004 nem terão tido grande tempo para apreciar todos os modelos presentes, independentemente de serem de quatro rodas, ou de... duas pernas.

Iorge Reis





The Suffering

World War Zero

56

54

MX Unleashed

57

Singstar

58

R:Racing

<u>60</u>



Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends

62

Firefighter F.D. 18

- 6L



Cy Girls

65

Scooby-Doo Mystery Mayhem

66

Teenage Mutant Ninja Turtles

66



HITMAN CONTRACTS

O careca está de volta! E vem mais furtivo do que nuaça e com sede de vingança

finalmente à PS2
le promete fazer felizes
todos aqueles que jogaram
às versões anteriores.
O agente 47 continua de cabelo
rapado e com aquele ar frio
que o caracterizou no passado.
Mantem uma capacidade
terrível para matar a sangue fo
e não consta que, em mon into
algum, tenha

já evidenciado qualquer sinal de remorso. Fiel los princípios básicos que o fornaram num título de sucesso, Hitman: Contrag s sofre de um dos male mais comuns a jogos alto: é muito idêntico são anterior. Se por um ado ficamos desitudidos pela falta do factor surpresa; por outro, temos de reconhecer que mexer num título que está bem conseguido pode ser umverdadeiro suicidio. E suicida é coisa que o agente 47 não é Numa altura em que todos. os meses saem novos jogos de guerra, nos quais se apela ao fascínio do 'online' ou mesmo à capacidade brutal de tiro, H:C acaba por ser uma lufada de ar fresco para o Verão que se aproxima. Afinal de contas dois anos depois, temos de novo a possibilidade de ander devager, devagarinho,

de nos

escondermos nas sombras e nos recantos das casas... podemos voltar a sorrir e pensar que não precisamos de mais ninguem para jogar! Enfim, temos novamente a hipótese de viver cada segundo como se fosse o último e conscientes de que um único passo em falso pode ser a morte do artista. Hitman: Contracts é um jogo de paciência. Apesar do arsenal de armas que são colocadasà disposição dos jogadores, a melhor estratégia continua a ser a acção furtiva. Como em qualquer bom jogo do tipo, não ser detectado. é um dos..

Está muito bom, mas também é muito idêntico à versão anterior

e Editora Eidas Distribuidora Ecofomes Género Shool em



português correcto: se que

armar-se em Rambo, não

abordagem mais táctica

o Jackpot! II Nano Perestreio

e inteligente... então já ganhou

mas se preferir uma

nos aparecem pela frente.

ois mesmo depois de

O desenho "aberto" do jogo fa

e um bom investimento,

o terminarmos, existe sempre a

possibilidade de repetir os niveis

referido (não, não é

Pierluiggi Colina) correle co

altratado e rapidamente

mos confrontados com

facto de o jogo nos

vida. Úm tiro deixou-o muito

acabar o iogo várias vezes sem repetir estratégias

Audio 7.7

A banda sonora consegue recriar alguma tensão

e cada nível tem um estilo de música diferente

Duração 9.4

É incrivel mas é verdade. Podemos













primeiro lugar, queriamos av sar os nossos estimados tores que este artigo rdito a menores de 18 anos. Não contém cenas de nudez, mas utiliza expressões e palavras que, embora não constituindo problema para mentes sãs, podem ser ofensivas aos guardiões da moral e dos bons costumes. Acima: de tudo, não deve ser lido por sogras ou caniches Em segundo lugar, se querem demonstrar à avozinha as maravilhas da PlayStation2, é melhor colocar The Suffering de parte, não vá a velhota ter um ataque. Peguem antes no jogo À Procura de Nemo, ou qualquer coisa do género, porque de certeza

que ela vai achar graça ao peixinho

desmemoriado e ao tubarão com

espírito de missionário

A não ser, claro, que tenham uma sogra gigantesca a ocupar-vos o sofá, esse precioso e exclusivo apara-rabos" onde a gente se senta para jogar. Aí a conversa é outral Ai talvez queiram ver se livre da chata o mais depressa possível. Nesse caso, saquem The Suffering da prateleira, aumentem bem o som das colunas, mas mesme bem, ao nível máximo, até cheg ao tecto e ultrapassá-lo e bater no queixos do vizinho; depois, metam 'surround' naquilo e ponham mais cor e brilho no televisor. Se a sogra não se deixar impressionar, então (isto é muito, muito importante) façam de tradutor dos diálogos do filme, perdão, do jogo. Mas façan as coisas como deve ser Primeiro expliquem-lhe quem é o valente protagonista. Podem dizer-lhe qualquer coisa como isto Sabe, carissima sogra, o heró

da história chama-se Torque; foi condenado por assassínio e agora está na penitenciária à espera de ser executado. Tem um aspecto extraordinário, pois parece uma mistura de Sylvester Stallone e Incrivel Hulk: do Sylvester herdou a

Ai minha rica avozinha!

cor da pele, a inteligência e o p do discurso; do Hulk, ficou con os músculos, a força e a capacidade de se vestir com mau gosto." Vá lá, cara sogra, não faça essa cara: la porque ele é um homem

violento, de pou<mark>cas falas e capaz</mark> de assassinar a sangue-frio, espalhando sangue, tripas e miolos à sua volta, não quer dizer que não seja uma pessoa bastante decente noutros aspectos da vida. Caramba, senhora, é preciso ter uma mente aberta para estas coisas! Afinal de contas, neste jogo até se abre muita coisa: portas, janelas, estômagos, corações, cabeças...* "Ainda não se foi embora? Bem, agora os presos começam todos a discutir uns com os outros nas celas, dizendo aqueles nomes que se costumam chamar aos árbitros, sabe como é; bem, pronto, finalmente o chinfrim dos prisioneiros é interrompido pelo terramoto,

"O terramoto, ui, cara s ora O terramoto é tão inexplicave como terrível acaba por liverta umas bestas imundas semihumanas sedentas de sangue, ui ui, que chacinam todos os prisioneiros - excepto, claro, o nosso Torque, Pois agora o homem vai ter de se defender, e despedaçar todos os adversários que encontre." "a sério, é fácil. Quer experimentar? É giro. Se carregar no botão R1 enquanto vira o analógico do comando, e se

Existem 10 armas disponíveis para esquarteiar os monstros



■ Este nivel é "lixado" com aquela coisa, querer furar-nos todos



Que efeitos sonoros! Tão realista!"

observar os minutos iniciais onde

les conversam uns com os outros

sds. Ti odkicem aquilo, e em como deve seb Traduzam

Vivo, se é que é possível usar-se

expressão no contexto de The

Pronto, tudo bem. Já percebi...

lão gosta de cenas de acção?

ntão podemos voltar atrás

empre é um momento mais

telectual. Pode ser? Se não

or aí fora

ercebe inglês, posso traduzir.

a jogar, poderão explicar o significado de, por exemplo, "motherfucker", "cocksucker". Vão ver que é remédio santo. Bem, santo, santo, não é; mas vocês percebem o que quero dizer. Se ela levar a mal e começar a fazer queixinhas, podem tentar compôr as coisas explicando-lhe que cocksucker" significa "comedor

de galos" (aliás, os galos ingleses até dizem "cockro-ocó" em vez de "cócorocó"). Ou então podem perimentar meter o comando 2 debaixo do rabo de um caniches irritantes que ore a ladrar sem parar pregar-lhe susto dos diabos Porque, me fados amigos, quando a ce erramoto começa, o raid começa a trepidar maneira que quase salta das mãos. Façam a experiência e vão ver: o comando faz lembrar uma dentadura postiça aos pulinhos; com alguma sorte, são os dentes da vossa sogra. Ou do camid Não acredita #2 Po

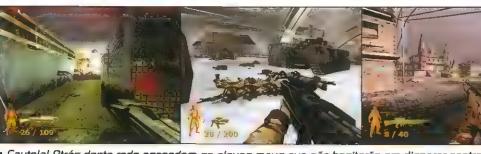
eu nunca tinha queido

bom para a losse, mas mala

tamanha trepideira e chiadeira, a não ser, talvez, há muitos anos, quando os meus vizinhos do andar de cima se punham a experimentar a resistência das molas do colchão. Eu imaginava que estavam aos pulinhos em cima da cama a brincar às almofadas, ou que estavam zangados por o colchão ja não estar na garantia... Mas pronto que se há-de fazer, nessa altura também ainda não tinha jogado o The Suffering. Nessa altura nem sequer sabia o que era uma PlayStation! Que sabia eu da vida? Sabem que mais? Vou confessarvos uma coisa que vocês com... certeza ainda não repararam: fiquei passado da cabeça depois de experimentar este jogo. Portanto não estou aqui para vos informar Estou aqui para vos aborrecer. Estou aqui para vos picar. Se têm os tomates no lugar, experimentem o jogo. Se forem medricas, vão. comprar o DVD do Timon e Pumba que também dá para ver na PlayStation2. Pois bem. Estão zangados? Parem de ler. Mudem de página. Queixem-se ao director. São três e meia da manhã, estou a ouvir a música do jogo, que é mais arrepiante que a minha antiga professora de Francês, a sala está às escuras (excepto a luz do candeeiro, mas é tão fraca),. já não sei se fechei a porta à chave e tenho a certeza que há facas na cozinha. Como dizia um amigo meu depois de ver o filme O Exorcista: "Chica, penico, que este deixou-me com o cuzinho apertado." Será que vai existir uma versão 'online' para nos chacinarmos todos uns aos outros? Era tão giro...

Marce Santos

extraordina de ambiencia de terror, suspense e un dindade que transmite Jogabilidade 8.0 A curva de aprendizagem é rápida; em poucos minutos, já dominamos os comandos, Audio 9.5 É o melhor. A música, os efeitos especiais, enfim, aquilo é digno de um filme de terror Duração 88 Tudo foi pensado para assustar e surpreender. É uma aposta ganha



■ Cautela! Atrás desta rede escondem-se alguns maus que não hesitarão em disparar contra nós

WORLD WAR ZERO

E se a l Guerra Mundial ainda não tivesse terminado e estivesse ao rubro em 1964?

nderson, James Anderson. É este o nosso nome assim que entrarmos na maior querra de todas e que tem um só inimigo: Ungenberg. Para isso, só temos de colocar o disco dentro da consola, ligar as colunas, carregar em "Start", escolher um entre três níveis de dificuldade. Começo por dizer que gosto de jogos de tiro, dos 'first person shooter' ou, como muitos dizem, do género "tiro neles". Pois, mas este FPS não se resume a andar com uma arma em riste e disparar à maluca contra tudo e contra todos. Pelo contrário, tem laivos de acção furtiva e um argumento original. Para acalmar os mais nervosos, adianto já que, graças a cores diferentes na mira (verde para os amigos; vermelho para os inimigos), não dizimei logo os

camaradas que andavam por ali. Estamos em 1964 e o mundo está em guerra. Pior, o mundo continua em querra desde 1914, altura em que eclodiu a Guerra Mundial mas, como já pareceberam, não terminou em 1918 nem foi assinado nenhum Armistício. nem os aliados ganharam, nem os alemães foram desarmados. E por quê? Simplesmente porque, das estepes frias da Rússia, os dias que abalaram o mundo não tiveram o desfecho que conhecemos e a vitória coube a um sanguinário homem, - o barão . Ugenberg, - que rapidamente dizima a oposição bolchevique, assume o controlo e lidera o Império Russo-Mongol com o objectivo de dominar o mundo. E como é que ele está a pensar fazer isso? Bom, lembram-se de quem ganhou a verdadeira Il Guerra Mundial e por quê? Pois é, Ugenberg também está apostado em desenvolver uma

<mark>Um FPS envolvente que nos dá aquilo que queremos: muitos tiros</mark>

bomba atómica para subjugar o resto do mundo. Só não está a pensar em lançá-la sobre Hiroshima! Face a estes planos, os Aliados criam uma supercoligação e é neste cenário que se desenrola World War Zero. No papel de James Anderson, o jogador tem de infiltrar-se no sejo das bases inimigas na Alemanha e ir até ao centro de Berlim onde decorrem as experiências nucleares de Ugenberg e impedir os seus planos. O problema são as muitas tropas siberianas do Reich, perdão, do Império Russo-Mongol. E acreditem que a Inteligência Artificial (IA) dos inimigos é uma das maiores dificuldades a ultrapassar. Os tipos são mesmo do piorio, por isso, há que redobrar a atenção, mas é essa mesma IA que ajuda a manter a tensão do princípio ao fim do jogo. Claro que se optar por jogar na dificuldade "Suicide", não haverá quem o salve de uns valentes balázios.

Ao todo existem 19 níveis (os seis primeiros passam-se em trincheiras e túneis) repletos de acção e adrenalina onde temos à disposição várias armas verdadeiras, como uma Heckler, uma Koch MP-6, uma Remington M910, granadas de fumo e de fragmentação e, até, uma carabina para atiradores de elite. Graficamente, o jogo está bem conseguido e os cenários são bastante convincentes, mas é no áudio que o jogo ganha ao levar--nos para dentro da frente de batalha com o som das explosões e dos tiros e ricochetes a fazerem-nos esquecer que estamos sentados no sofá. É é isso que WWZ proporciona: guerra real no conforto do lar.

Schazuko Cunha

Gráficos 7.5

Os cenários estão bem conseguidos e o ambiente das estruturas convence

Jogabilidade 7.7 Os comandos são fáceis e intuitivos. O problema é a excessiva IA dos inimigos

۵

Áudio 8.3
Os efeitos das explosões e o som dos tiros das várias armas está quase perfeito

Duração 7.□ Depois de se entrar no ritmo, termina-se o jogo ao fim de um dia alucinante





🖿 A vida neste túneis não é fácil e o inimigo conta com uma lA fora de série

Companhia Redelion Editora Micro ds Distribuidora ATARI Género FPS



🖿 Aqui o mole é so um: prego a fundo para passar à fienté e dar saitos ac 📆 litros em cima das duas rodas

MX UNLEASHE

Mete o capacete e lança-te à conquista do motocrosse

esmo sem ter de subir na garupa da moto e começar a "ripar" pelas pistas fora, já nos sentimos campeões só por ter deitado as mãos a este MX Unleashed. É que o novo título de simulação de corridas de motocrosse está mesmo muito realista e promete agradar tanto aos incondicionais da modalidade, como a todos os fãs de velocidades. Unleashed capta o espírito da série MX, mas melhora a concepção, sobretudo no que toca ao motor de física e à jogabilidade. O que temos são gráficos muito bons e a oferta de uma óptima experiência de jogo. Em MX Unleashed temos acesso a quatro modos de jogo e nem todos são de corrida pura e dura, no sentido clássico do motocrosse. Na parte destinada à corrida livre há desafios a vencer que passam pelo cumprimento de objectivos que são postos em cada

nível e que podem passar pela realização de saltos em contra-relógio ou sem

limites de tempo, mas com a exigência de saltar ou "aterrar" em locais específicos da pista. Dependendo da nossa habilidade, podemos desbloquear novos desafios, ou não.

Não é novidade, mas é sempre útil ter um espaço paralelo às corridas. É nesse espaço virtual que encontramos a loja, onde é possível desbloquear pistas e 'upgrades'. De grande utilidade é também o modo de treino e a hipótese de ver vídeos com instruções sobre técnicas de condução e truques. Apesar de inicialmente parecer pouco entusiasmante, a opção de pré--carregamento dos saltos acaba

por revelar-se um ponto a favor do jogo. A vantagem de précarregar um salto é que dessa forma ganhamos muito maior elevação. Claro que temos de ter vários aspectos em conta na altura de largar o botão, a saber: velocidade, obstáculos e local de pouso. Há também vários truques que facilitam a corrida e é possível combiná-los. O sistema de jogo responde muito bem e os controlos funcionam de forma bastante efectiva. Os truques resultam na perfeição. Ao todo temos 24 pistas cobertas

e 22 ao ar livre. Todas elas estão localizadas em cenários espectaculares e com boas perspectivas do que nos espera quilómetros à frente. Visualmente, MX Unleashed

é grandioso, não apenas pelos detalhes que já mencionámos, mas também pela interactividade entre os ambientes e os corredores. Vê-se que a modulação dos personagens teve direito a uma boa dose de atenção por parte dos criadores. Tudo decorre de forma muito natural, sobretudo quando ocorre uma queda. Não é que tenhamos tendências vampíricas, mas um bocadinho de sangue daria maior realismo, certo?! Por falar em naturalidade, os efeitos sonoros vão ao ponto de variar consoante o terreno em que corremos. O roncar dos motores está perfeito. Fica apenas em falta uma banda sonora mais variada, porque, como o jogo dá para esticar por diversas horas, acabamos por enjoar os temas disponíveis.

■ Vanda Lopes

Neste jogo não precisas de capacete. o único risco que corres é o de te viciares proressionantes

que saltam como cangurus

lão fiel que às tartus apetece por os motores ron<mark>car ba</mark>jxigho. A música é que podia se

horas de prazei

Editora en a distribuidora estados Senero





não vale a pena agradecer--nos, só estamos a zelar pelo seu bem-estar!

Deixei propositadamente para o fim o que mais gozo nos deu. O nome Party Games já seria suficientemente esclarecedor, mas não resisto a dar-lhe mais uns pormenores. Trata-se de um modo Multiplayer, em que o micro vai passando de mão em mão e em que o jogador é posto à prova em variados desafios. Para vencer, é preciso ganhar a maior quantidade possível de pontos e de rondas. Por isso, quando o seu nome aparecer no ecră, agarre o microfone e não deixe os seus méritos por vozes alheias.

Neste modo há ainda outros jogos bem divertidos, em que se pode cantar em dueto ou desafiar alguém para um duelo musical;

maior partido de todas as potencialidades de SingStar, mas falta uma batota que pode contribuir para usufruir de mais uns momentos de boa disposição. Experimente entoar as letras dentro do ritmo, mas umas notas acima do tom e acertando apenas no último som da frase. Não se surpreenda se arrancar uma classificação de 'Very Good', que é como quem diz: "Ah fadista!" Mas também não se ofenda se levar com um 'Awful' - a solução é continuar a tentar. Se gostar mesmo da sua

'performance' e quiser repeti-la, ou se quiser rever os erros para apurar o estilo, o melhor é gravar tudo no modo Playback e voltar a ver as suas representações quantas vezes quiser, ou os amigos e a família aguentarem. Neste modo, pode usar filtros de voz e fazer assim como que uma 'remix' das

lá mais para o final do ano está previsto o lançamento de uma versão inteiramente cantada

em português. Dos criadores de EyeToy, SingStar beneficia de todos os pontos positivos da série inovadora e interactiva da Sony e acrescenta mais uns tantos. SingStar tem tudo para ser um sucesso no mundo do entretenimento. Quem disse que os jogos de vídeo não contribuem para unir as famílias e desenvolver comportamentos socializantes?

Vounta Logies

SE QUISER IR TREINANDO NO DUCHE, AQUI ESTÁ A LISTA DOSTEMAS DISPONÍVEIS:

Liberty X Just a Little Mis-Teeq Scandalous The Darkness I Believe in a Thing Called Love A-Ha Take on Me Pink Get the Party Started Jamelia Superstar Motorhead Ace of Spades George M chael Careless Whisper Avril Lav gne Complicated Petula Clark Downtown

Dancefloor Daniel Bedingfield If You're Not the One

Carl Douglas Kung Fu Fighting Rick Astley Never Gonna Give You Up Westlife World of Our Own Ricky Martin Livin' La Vida Loca Bill Withers Ain't No Sunshine Madonna Like a Virgin Roy Orbison Pretty Woman S Club Don't Stop Movin' Deee-Lite Groove is in the Heart Sugababes Round Round Elvis Suspicious Minds Busted Crashed the Wedding Village People YMCA Good Charlotte Girls and Boys Blondie Heart of Glass Dido Thank You Atomic Kitten Eternal Flame Blue One Love

05094









Want to thank - - you For gry - Ing me the best day -

04661

O 'look' não podia ser mais 'cool' e só temos de entoar as letras para nos sagrarmos cantores de luxo.

Jogabilidade 8.8

Ao princípio, as indicações no ecrá podem confundir. É uma questão de hábito.

Áudio 7.7

Quase só depende do talento musical dos jogadores e, ligado a um sistema 'surround' 5.1, parece que temos mesmo artistas.

> Duração 8.9 Até que a voz nos doa.









R:RACING

Toda a emoção da condução através da bela Rena Hayami



engenharia automóvel, Stephan Garnier, quando conduzia ambulâncias do serviço médico de urgência. Claro que, se forem inaptos para a condução, não conseguirão fazer dela a melhor condutora do mundo e a superestrela da equipa G.V.I., de Garnier. Pelo menos não no grau de dificuldade 'Hard' e se conduzirem sem a assistência automática dos travões. Ah, e para dar ainda mais "pica", convém afinar os adversários para serem exímios condutores. Ainda neste modo, que é realmente o melhor do jogo, o argumento centra-se na terrível rivalidade entre as pilotos femininas Rena e Gina Cavalli, a melhor condutora da equipa Team Ricci. Muito boas são as animações cinemáticas entre níveis onde se pode desfrutar, ou babar, se quiserem, os magníficos atributos destas fanáticas da velocidade e observar em pormenor todos os detalhes dos seus fatos de corrida. É que estes, se calhar, estão um

> bocado apertados e, por isso, elas nãos conseguem fechar os fechos de correr! Adiante. O jogo conta com a presença de mais de 35 veículos oficiais (incluindo o Subaru Impreza

WRX, o BMW

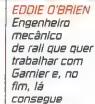
McLaren F1, o Nissan Skyline Calsonic e o Dodge Viper), 14 pistas e um motor de física que garante grande realismo. No modo Easy, e com todas as funcionalidades automáticas activadas, o carro parece ter um estranho magnetismo que muito dificilmente o fará sair de pista, o que é ideal para os iniciantes. Para os outros, é só uma questão de alterarem as preferências. Ou seja, tudo muito comum aos diversos jogos deste género. Além do modo Racing Life, R:Racing conta com mais três modalidades de jogo: Arcade, Time Attack e Versus, e oferece oito tipos diferentes de corrida, incluindo circuito, rali e 'drag'. À medida que se ganham provas, os jogadores podem conduzir mais carros licenciados em ambientes realistas e pistas reais e fictícias. Graficamente, está tudo muito realista, embora sem roçar a perfeição. Os efeitos sonoros dos motores estão também bastante reais e dão toda a sensação da velocidade. Em alguns momentos, é até delirante ouvir o esforco do motor nas mudanças puxadas ao limite, principalmente se se pilota um absurdamente potente 'drag'. Resta apenas dizer que R:Racing é um jogo para quem gosta de desafios crescentes e não dará por perdido o tempo gasto com a bela japonesa de 22 aninhos com espírito de campeã. 🗆 Sabastião Cunha

GARNIER Gerente da Garnier Grandprix. a equipa

de Rena,

e lenda viva

da engenharia





GINA CAVALLI Melhor condutora da equipa Team Ricci e maioc rival de Rena. É espanhola.

RENA HAYAMI Condutora--revelação da equipa G.V.I. que conduzia ambulâncias antes de correr. Tem 22 anos e é jannnesa





Rena Havami é muito mais do que uma bela miúda. É uma exímia condutora

e os cenários e os carros convencem. mas por vezes parecem não tocar no chão. Jogabilidade 8.9 Os comandos são eficazes e os carros respondem bem às nossa ordens Áudio 7 O roncar dos motores está fidedigno e a banda sonora é atractiva. Peca por ter só 11 temas. Duração 8.9

Quanto tempo demora uma campeã

a criar um sólida carreira?

Gráficos 7.8

Os efeitos de luz estão fantásticos

Companhia komeo Editora Electronic Arts Distribuidora Electronic Arts Género Conducao

3



Quando matas por dinheiro não há regras.

A Psicologia do Assassino

HITMAN





















■ Lutas com espadas até dizer chega, é assim o dia-a-dia de um guerreiro

JYNA5TY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS

Ena pá. ... tanta gente! E eu é que bater em todos? Porreiro. Quantos são, quantos são? Mas onde é que eu já vi isto?

heróis de Dynasty arriors 4: Xtreme Legends unca caíram num caldeirão de poção mágica, mas a verdade é que são tão poderosos que chegam a parecer-se com-Obélix e o seu amigo Astérix. Em DW4: XL não há romanos para espancar nem gauleses orgulhosos mas existe um conceito muito semelhante ao desta BD. Quando o jogo começa, somos colocados na pele de um antigo guerreiro chinês – na época dos Três Reinos -– que tem por missão comandar um exército numa série de batalhas. Acontece que DW4: XL não é um jogo de estratégia mas sim de acção, pelo que acabamos por nos deparar com uma dura realidade: se queremos mesmo arrasar os batalhões inimigos, temos de ser nós a "aviar quem nos aparece pela frente. Todas as missões têm objectivos militares e a componente estratégica acaba por incidir especialmente no percurso que

de inimigos a atacar primeiro. A partir daí, a lógica de jogo passa a ser a de carregar muitas vezes nos botões do comando e esperar que o nosso guerreiro acabe com a resistência dos inimigos. Quem já conhece os títulos anteriores da série *Dynasty* Warriors não vai ficar surpreendido com o mais recente título da KOEI. Aliás, pela descrição feita até ao momento, terá ficado mesmo com a ligeira sensação de que este jogo é, apenas, igual aos anteriores. E é verdade. Nua e crua. DW4: XL mantém-se fiel a todos os princípios que celebrizaram os seus antecessores, mas na essência não traz qualquer inovação. A lógica. de jogo continua a ser a mesma, só

que a jogabilidade: melhorou mais um bocadito. E a verdade é que, mesmo sabendode antemão que apenas vamos ter de bater em milhares de inimigos até cantarmos vitória; de sabermos que na vida real ninguém seria capaz de o fazer

le de estarmos conscientes de que a melhor táctica de jogo é mesmo massacrar os botões do comando, a verdade é que Dinasty Warriors continua a divertir-nos como da primeira vez.

Talvez seja a grandiosidade dos cenários de guerra que nos prendem. Afinal, sabermos que cada batalha tem vários pontoschave, que há inimigos espalhados pelo terreno de jogo e que temos liberdade para escolher guem atacamos primeiro dá uma certa "pica". Saber que podemos esmagar centenas de inimigos em cada nível também tem alguma graça. Depois, há ainda: os soldados que nos acompanham na nossa missão e que nos ajudam – se bem que às vezes nem damos: por isso – a arrasar os batalhões que nos aparecem pela frente... Pessoalmente, um dos nossos modos preferidos de jogo é o Multijogador, no qual, na companhia de um amigo, partimos para a guerra. Além de saber bem uma ajudinha para dar cabo dos inimigos, há sempre

a piada de contabilizar o número de mortes acumuladas por cada um, para assim testar qual dos dois é mais eficaz.

DW4: XL na prática acaba por ser na prática um disco de expansão para Dynasty Warriors 4, lançado há alguns meses, mas tem a vantagem de poder ser jogado sem o original. Há também a possibilidade de o misturar com DW4 e jogar a versão anterior com algumas nuances novas que foram implementadas. Para os fanáticos da série vale mesmo a pena; para: a maioria dos jogadores, o preciosismo pode parecer inútil Para evitar que este disco pudesse fazer concorrência a DW4, os programadores optaram por retirar de DW4: XL os modos Musou (história) e Lívre. Em compensação, foram introduzidos os modos Legend e Xtreme. Em Legend é-nos dada a possibilidade de comandar um guerreiro - entre 42 disponiveis - e conduzi-lo numa missão única, com história própria. Depois de o conseguirmos, para passar ao nível, seguinte, somos forçados a escolher outro herói. Já quem optar por jogar o modo Xtreme pode escolher entre três cenários onde serão geradas

Os gráficos e a jogabilidade foram melhorados e podemos escolher quem é que ataca primeiro

tomamos no mapa do

campo de batalha

ie, ainda, da escolha





FIREFIGHTER F.D.18

Quando for grande vou ser bombeiro! Há por aí mais candidatos a heróis?

o Verão passado todos vivemos o flagelo dos incêndios e assistimos, muitas vezes, ao vivo, ao heróico trabalho dos bombeiros. Depois disso, muitos terão sido os que decidiram juntar-se na luta contra o poder avassalador das chamas. Se também sentiu essa tentação e não se importava nada de pôr os seus dotes de investigador ao serviço da comunidade, sugerimos-lhes que comece por treinar em casa. Calma, larque lá os fósforos, o que lhe propomos é algo menos perigoso, mas bastante escaldante. Trata-se de um jogo de simulação de combate a fogos, com muito mistério à mistura. Em Firefighter F.D. 18 jogamos na pele de um bombeiro pertencente a uma corporação de uma cidade, presumivelmente algures nos Estados Unidos, Dean McGregor vê-se envolvido numa aventura bem

na cidade. Só que McGregor não é o único a desconfiar da origem criminosa das chamas: uma repórter televisiva, Émilie Arquette, vai aiudá-lo a seguir pistas altamente inflamáveis. Basicamente, o jogo divide-se em duas partes distintas. Por um lado temos o combate aos incêndios e a resolução das suas consequências, como o resgate de vítimas. Por outro, mas não menos perigoso, há a investigação das causas dos fogos e da identificação da mãozinha criminosa que os ateia.

Logo no primeiro nível, Dean vai ter de se debater com as chamas que invadem um túnel, onde se encontram dezenas de pessoas aprisionadas. As primeiras fases

servem para nos familiarizar com o jogo, sobretudo com os comandos e os equipamentos que precisamos usar nos diferentes tipos de catástrofe. Mangueiras, machados, extintores

e uma unidade móvel

de água são alguns dos instrumentos que podemos utilizar.

Prepare-se para entrar num inferno de chamas que tanto podem ter origem em químicos e fugas de gás, como em explosivos ou causas naturais (raios). Os efeitos de luz diferem de caso para caso, mas estão mesmo muito realistas, o que tem efeitos poderosos na ascensão dos níveis de adrenalina. Já que falamos de gráficos, convém dizer que a modulação de personagens está também bastante boa. Os 'bosses' merecem especial referência pela emoção que introduzem no jogo, contornando alguma tendência para

a linearidade. Os cenários da acção não se restringem à cidade e arredores, há até a possibilidade de controlar um incêndio que deflagrou a bordo de um navio de cruzeiro. Os efeitos sonoros contribuem de forma decisiva para tornar Firefighter muito realista, com uma reprodução fiel de todos os ruídos ligados aos incêndios. A interpretação é que deixa bastante a desejar. É relativamente fácil controlar o nosso soldado da paz e ao fim

de pouco tempo já conseguimos orientar-nos sem dificuldade. abrindo caminho sobre detritos fumegantes, destroços periclitantes ou densas cortinas de fumo.

Em jeito de rescaldo, podemos dizer que Firefighter F.D. 18 marca pela diferença neste universo de entretenimento. Um conceito inovador que é bastante bemvindo.

Wanda Lones

Firefighter F.D. 18 é um

iogo capaz de pôr hoalduer um em brask



Jogabilidade 8.0 É útil treinar os comandos nos primeiros níveis do jogo

Áudio 7.2 As vozes não podiam ser um bocadinho menos melodramáticas, não?

> Duração 7.2 Há vários aspectos que contribuem para manter a chama acesa...

■ Está aí alquém?

quente, quando

começam a deflagrar um

pouco por todo o lado

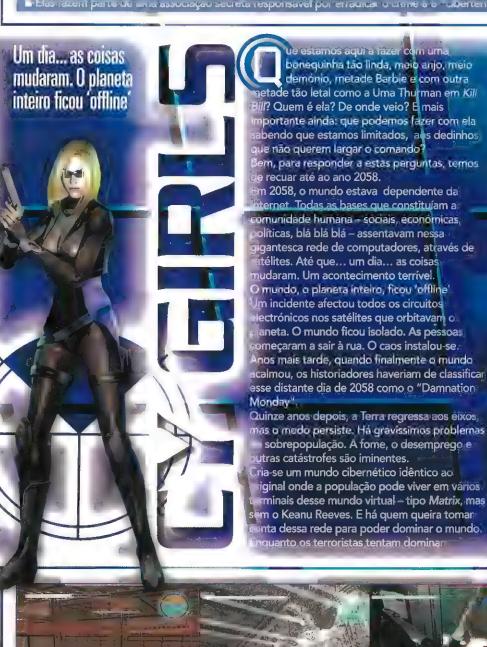
misteriosos

incêndios

Agui andou māozinha criminosa!

Companhia Honami Editora Ecofilmes Distribuidora Konami Género Aventura/Acção





Al, que bonequinhas tão lindas que até dá gosto po-las a mexi

J mundo, começam a poatos sus um grupo de raparigas justicejras, letais, misteriosas. E lindas... Elas fazem part de uma associação secimo ponsáve por erradicar o crime e su terroris no E, não sei se já dissemos, são lindas. E é aqui que entramos, salvo seja. Há duas bonequinhas para controlar - uma en caddisco do jogo. A primeira – uma heroína com o nome de código Sky, número de CG-01 – é uma loira irresistivel, especialista em "hackear" sistemas e dotada de grande precisão no manejo de armas. A outra código Shadow, número de série CG-06 - é uma bela oriental, habil na espada e nas estrelas ninja. Não dá é para jogar com as duas ao mesmo tempo E pronto, a partir daqui e fazer o habitual nestes jogos, ou seja, uma mistura entre jogar às escondidas e brincar aos índios e cowboys – em cenário futurista. A jogabilidade é fixe - o jogo usa o motor gráfico do Metal Gear Solid 2. No ciberespaço elas podem fazer o download de várias técnicas, como no Matrix. Já lhe dissemos que há agui qualquer coisa que lembra o Matrix? E que o Keanu Reeves não entra? E que elas

Gráficos / :

são lindas? Ah, está bem, pronto: .. 🗖 Marco Sar

Não rebentam a escala, mas são muito bons. A sério. E elas são lindas

Jogabilidade 7 2

Para quem gosta do género Barbie assassina, não é mau e o sistema de mira é original

Audio 5 5

Δ

Não sobressai, mas também não destoa Os efeitos das armas mereciam mais

Duração 55

Aquelas meninas exploram-se bem, mas não é jogo para nos deixar seis meses sem dormir

e é fixe – o jago usa o motor gráfico do Metal Gear Solid 2



🔳 Mais um mistério para a dupla mais medrosa do mundo resolver, mas será que o medo não os irá atraiçoar?

SCOOBY.DOO MYSTERY MAYHEM

Alguém conhece uma dupla de detectives tão trapalhona?

cão falante mais medroso do mundo está de volta e traz a companhia do costume. Scooby envolve-se mais uma vez na resolução de uma série de mistérios, facilmente identificáveis com os desenhos animados. Nem só na parte gráfica os 'cartoons' serviram de inspiração para o jogo, as vozes e o tema de abertura são também os mesmos da TV. Em Mystery Mayhem, jogamos como Scooby ou como Shaggy. O primeiro é melhor para entrar em zonas apertadas o segundo para salvar o atrapalhado canídeo das peripécias em que se envolve. Para capturar as almas

que escaparam do outro mundo, é necessário recorrer a um livro, o Tome of Doom, que se pode transformar numa faca de dois gumes ao libertar fantasmas aleatoriamente, o que resulta nalguma frustração porque vamos perdendo energia. Para prosseguir há que aprisionar espectros, recolher itens e resolver 'puzzles'. Tudo muito simples, mas com tendência para se tornar monótono. SDMM aponta mais para o público infantil do que para os adultos nostálgicos. A pequenada vai adorar as trapalhices de Scooby e Shaggy. ☐ Vanda Lones

Gráficos 5.8 Bons efeitos de luz e 'look cartoon' não compensam falhas das câmaras. Jogabilidade 6.2 Demasiado simplista e muitas vezes frustrante. Áudio 5.8 Vale pela dobragem de vozes, mas os efeitos sonoros também estão bons. Duração 5.5 Podia ser mais longo, embora tenha como alvo um público infantil.

Companhia Artificial Mind and Movement Editora A Distribuidora THH Género Aventura/Accão

ENAGE MUTANT NINJA TURT



■ Pancadaria que não acaba mais e saltos e mais saltos. É preciso dizer mais?

Ainda dizem que as tartarugas são lentas...

ual é coisa, qual é ela, que é verde; é semi-humano; vive nos esgotos; é estrela de 'cartoons', filmes e ideojogos; não dispensa uma piza; tem como guru o rato Splinter; é perito em artes marciais e tem um jogo novo para a PS2? Esta é fácil, certo? Sim, aceitamos quatro respostas diferentes: Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo. Agora é que mesmo sem ver o título já tinhas adivinhado, - são as Tartarugas Ninja que regressam. Já sabes com o que podes contar quando se trata dos nossos super heróis de carapaça: panca-

daria do princípio ao fim, com o combate a ocupar grande parte do jogo. Tudo gira em torno de uma espada mística que vais tentar encontar na pele de qualquer dos quatro ninjas. O pérfido Shredder e o seu clã Foot vão fazer tudo para lhes dificultar a vida. É possível ganhar movimentos novos ao completar as missões Dojo (níveis de treino) e assim prosseguir com maior facilidade, mas basicamente a jogabilidade é a do clássico "beat'em up", o que se torna repetitivo. ☐ Vanda Lopes

X Gráficos 5.8 Visuais ao estilo da nova série beneficiam as sombras. Jogabilidade 5.1 Atacar, saltar, atirar e quatro botões. Simples e... enfadonho! Áudio 4.5 Há alturas em que só apetece gritar: "Calem-me estes tipos!" Vale a dobragem de vozes. Duração 4.8 Nem o modo Multiplayer é suficientemente longo ou entusiasmante.

Companhia Honami Editora Ecofilmes Distributdora Honami Género Beat'em up

O ano é 1007 e só esta força de elite pode travar a ameaça do terrorismo Infiltra-te e salva o mundo.

Tom Clancy's

Rainbow Six 3

Super Guia

Por: Ricardo Simoes Ferraira



Nível O FASE DE TREINO

Seguir as instruções de treino, desarmar a bomba e algemar os reféns sem baixas na unidade.

Nível 1 Cidade Alpina

Avançar até à esquina à direita e eliminar o terrorista na janela do prédio em frente. Seguir ao longo da parede direita, atravessar e seguir pela direita do prédio. Eliminar um terrorista junto à vedação, à esquerda, e outro depois da esquina, à direita. Seguir pela viela à esquerda, eliminar um terrorista depois da esquina à direita e outro depois da vedação, à esquerda. Entrar na porta com o alpendre. 'Checkpoint'. Aqui há dois caminhos alternativos. O primeiro é subir a escada de mão à esquerda, abrir a porta e eliminar um terrorista. Entrar na segunda porta, eliminar outro inimigo e mais um na sala em baixo, junto à lareira. O segundo caminho é ignorar a escada, passar a sala seguinte até às escadas e ordenar à equipa para se manter de guarda. Descer e eliminar o terrorista na sala da lareira. Voltar atrás, subir e "limpar" as duas salas de cima (sendo uma delas a da escada de mão do início). Voltar à sala da lareira, descer as escadas e sair para a viela. Virar a esquina à direita e eliminar dois terroristas no solo e o atirador na torre da igreja. Voltar a entrar na sala atrás, abrir a porta atrás da parede à esquerda e eliminar um terrorista junto à carrinha. Aproximar-se da porta lateral da igreja. 'Savepoint'. Passar a porta, seguir pelo lado esquerdo da igreja

Passar a porta, seguir pelo lado esquerdo da igreja e eliminar os cinco terroristas por aí espalhados e um no altar. Algemar a refém e seguir para a porta na nave direita da igreja. Entrar na primeira porta à direita e eliminar dois terroristas ao fundo e um através da janela à esquerda. Avançar, entrar na porta à direita e eliminar mais terroristas. Localizar as escadas para a

cave na sala de leitura
e descer. Seguir pela passagem à direita e pela seguinte
e eliminar um terrorista.
Descer a escada no canto
esquerdo, e seguir pela
passagem à direita. 'Checkpoint'.

Seguir para a passagem à esquerda e eliminar um terrorista logo à esquerda. Passar a porta à esquerda e eliminar três terroristas à direita. Avançar, eliminar um terrorista na esquina à esquerda, espreitar na da direita e eliminar outro. Algemar o refém.

Nível 2 AUTO ESTRADA NA MONTANYA

Avançar até aos jipes, ordenar à equipa que aguarde e continuar até à carrinha. Eliminar o terrorista do lado oposto e chamar a equipa. Ordenar que esta avance até à carrinha tombada. Aproximar-se da mesma pela esquerda e eliminar o terrorista ao fundo do túnel. Mandar avançar a equipa até à bomba (sem a desactivar) e eliminar dois terroristas que surgem da esquerda e mais um ao fundo. Desactivar a bomba e seguir para a porta à esquerda. Abrir a porta da garagem ao fundo e eliminar três terroristas. Entrar, eliminar mais um junto à rampa e passar a porta para o corredor. 'Checkpoint'. Passar a porta, eliminar um terrorista ao lado das escadas e outro ao cimo. Entrar no corredor e seguir pela porta da direita. Abrir a porta e eliminar um terrorista ao fundo. Ordenar à equipa para atacar ao sinal "zulu" na primeira porta à direita, seguir para segunda porta e entrar em simultâneo com a equipa eliminando os terroristas. Seguir até às portas duplas ao fundo. 'Savepoint'. Abrir a porta e eliminar um

Abrir a porta e eliminar um terrorista em baixo. Eliminar outro inimigo que abre a porta ao fundo, avançar, passar a porta, descer as escadas e chamar a equipa. Mantê-la aí, entrar na porta ao fundo e eliminar dois terroristas à direita. Sair para o corredor,

avançar, chamar a equipa e usar as duas portas para um ataque em simultâneo ao sinal "zulu". Entrar pela porta ao fundo e eliminar um terrorista à direita e outro sobre o camião. Atravessar, eliminar um terrorista na varanda e algemar a refém. Aproximar-

-se da porta da garagem e eliminar um atirador no andar superior à esquerda e outro à direita. Sair para o corredor, avançar e eliminar um terrorista na abertura do tecto, atrás. Aproximar-se da porta ao fundo. 'Checkpoint'.

Entrar, lançar granadas para a sala à direita, eliminar os restantes terroristas e atravessar para a porta oposta. Seguir o corredor e sair pela última porta que conduz de volta ao túnel. Usar os vários carros destruídos para ir avançando pelo túnel e ir eliminando os cerca de oito terroristas por aí espalhados. Abater o último terrorista ao fundo antes que este execute o refém.

Nível 3 Refinaria de Petróleo

Avançar um pouco e eliminar três ou quatro terroristas logo depois da esquina à esquerda e junto às escadas. Descer, abrir a porta e eliminar três terroristas. Chamar a equipa. subir as escadas e eliminar mais três inimigos logo depois da esquina. Sair pela porta à direita, subir a escada e coordenar uma ataque em simultâneo ("zulu") pelas duas portas. Avançar e eliminar mais um terrorista no corredor. Aproximar-se da esquina à esquerda e eliminar um terrorista ao fundo. Seguir para o extremo oposto do corredor, eliminar um adversário depois da esquina e passar a porta à esquerda. Eliminar um terrorista por entre a maquinaria e passar a segunda porta para voltar ao corredor anterior. Desactivar a bomba, aproximar-se da porta à esquerda e eliminar um terrorista. Descer as escadas e eliminar um terrorista em baixo. Passar a porta ao fundo. 'Checkpoint'.

Passar a porta e eliminar dois terroristas. Avançar até à esquina, eliminar um terrorista na porta e outro no andar superior. Entrar, eliminar dois terroristas e desactivar a bomba. Eliminar mais dois inimigos depois da porta ao fundo e seguir o único caminho possível. 'Savepoint'.
Subir a escada, dar ordem

de 'open and clear' e eliminar um terrorista. Sequir o corredor, eliminar mais um adversário e avançar até à segunda porta. Ordenar à equipa que aguarde, entrar e eliminar dois terroristas. Passar duas portas para o corredor e abrir a porta ao fundo. Eliminar cinco ou seis terroristas espalhados em ambos os níveis. Descer as escadas, passar a porta, seguir o corredor e abrir a porta ao fundo. Usar granadas para eliminar os vários terroristas na zona à esquerda, tendo o cuidado de não atingir o canto do cilindro grande cinzento. Eliminar mais terroristas depois do portão que abre e algemar o refém atrás do cilindro.

Nivel 4 Profriedade da Ilha

Avançar, virar à esquerda e continuar até à porta. Abri-la, eliminar um terrorista, esperar e eliminar outro. Entrar, seguir pela porta à direita e eliminar um terrorista na escada. Descer, avançar, virar à esquerda, eliminar um terrorista e outro depois da esquina à direita. Subir a escada, abrir a porta à direita e eliminar um terrorista depois da esquina ao fundo. Avançar até aí e eliminar mais dois. Entrar pela porta das escadas e usar as duas portas do quarto para um ataque em simultâneo ao sinal "zulu". Eliminar um terrorista e salvar a refém. Voltar atrás (garantir que a refém segue a equipa) e descer as escadas. Atravessar a sala do piano e a seguinte. 'Checkpoint'. Abrir a porta, eliminar um terrorista em frente e mais dois na varanda à direita. Sair,

entrar na porta à esquerda e eliminar um terrorista em frente. Passar a segunda porta e eliminar dois terroristas no corredor e outro ao fundo. Sair, aproximar-se do refém e defender ambos de vários terroristas que surgem para lá da vedação. Depois de chegar o helicóptero, eliminar os restantes terroristas que atacam.

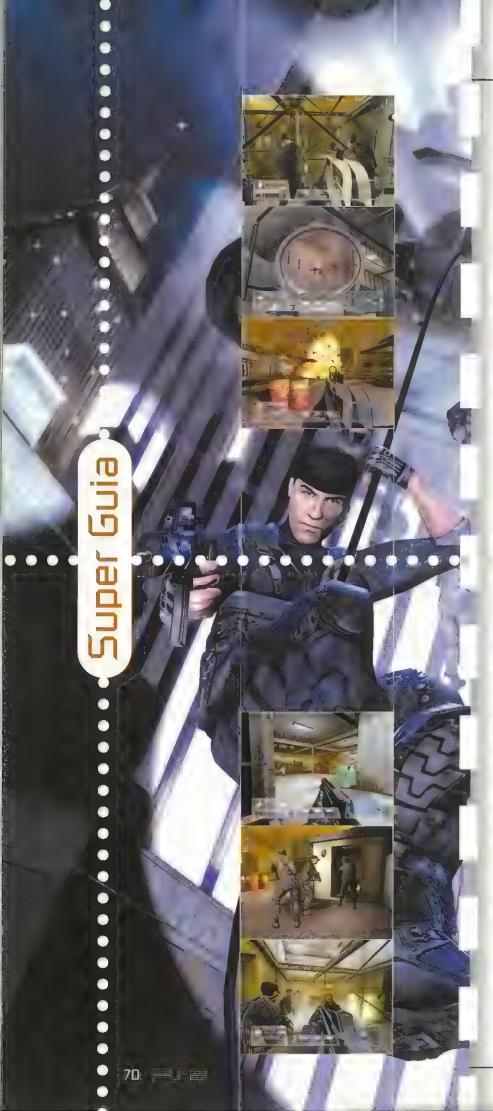
Nível 5

Avançar por entre os contentores, virar à direita e eliminar um terrorista depois da esquina à esquerda. Eliminar mais um na escada ao fundo à direita (no plano superior) e outro em cima dos contentores à direita. Seguir até ao fundo, subir as escadas de mão e eliminar dois inimigos em baixo. Apontar à porta aberta do hangar e ordenar à equipa para avançar. Esperar para eliminar mais um terrorista e juntar-se à equipa. Entrar no armazém, eliminar um terrorista e seguir para a esquerda. Continuar pela porta ao fundo e pela seguinte à direita. Eliminar um terrorista. 'Checkpoint'. Passar a porta ao fundo, subir as escadas e entrar no escritório. Deixar sair os três terroristas do corredor, chamar a equipa e usar as duas portas para um ataque em simultâneo ao sinal "zulu". Seguir pela porta a meio dessa passagem, atravessar a sala para a porta em frente e eliminar cinco terroristas no passadiço em frente. Sequir pelo passadico e eliminar cerca de quatro terroristas em baixo. Descer, desactivar a bomba e descer as escadas da sala seguinte. Passar as duas portas. 'Savepoint'. Avançar, entrar na porta à esquerda e eliminar um terrorista. Aproximar-se da passagem oposta e eliminar mais dois inimigos. Aproximar-se da bomba e eliminar três terroristas através dos alçapões que se abrem no tecto. Voltar a sair e seguir pela porta à direita. Continuar pelo corredor e eliminar dois terroristas ao fundo. Espreitar nas escadas à

esquerda. 'Checkpoint'.
Eliminar um sentinela, descer
e eliminar vários terroristas
dentro do hangar. Usar
granadas e entrar disparando
para eliminar os restantes.
Eliminar um terrorista na porta
superior que se abre e sair
pela porta ao fundo. Atravessar para a sala oposta,
eliminar três terroristas
à esquerda e outros dois
na porta em cima à direita que
se abre. Desactivar a bomba.

Nível 6 Fundação Crespo

FUNDAÇÃO CRESPO Atravessar a sala em frente e usar as duas portas para um ataque em simultâneo ao sinal "zulu". Seguir pelo corredor e eliminar um terrorista ao fundo. Dar uma ordem 'open and clear' na porta à direita, eliminar dois terroristas e entrar. Seguir para a porta ao fundo, abri-la e eliminar vários terroristas. Atravessar a sala, seguir o corredor e eliminar os terroristas que saem da porta que explode. Entrar, eliminar cinco terroristas no interior e seguir pela porta oposta. Eliminar dois terroristas no refeitório à esquerda, abrir a porta ao fundo e eliminar um terrorista na escada. Subir. 'Checkpoint'. Dar uma ordem de 'open and clear' na porta ao cimo, seguir o corredor e eliminar um terrorista depois da esquina. Ordenar à equipa para atacar em simultâneo ao sinal "zulu" na segunda porta à esquerda, entrar na primeira e dar o sinal depois de chegar à porta oposta. Algemar o refém e eliminar um terrorista na sala em frente. Sair, atravessar o corredor e entrar na porta em frente. 'Savepoint'. Subir as escadas, abrir a porta e eliminar um terrorista à direita. Aproximar-se da porta à esquerda, colocar-se à direita desta, abri-la e eliminar o terrorista junto ao refém antes que este o execute. Eliminar mais dois na janela em frente, entrar, eliminar um inimigo na janela à direita, outros dois na que fica sobre a porta e mais um que surge na primeira janela. Chamar a equipa, algemar o refém e eliminar todos



os terroristas que atacam pelas janelas.

Voltar ao corredor, seguir até ao fundo, subir as escadas, entrar e eliminar um terrorista depois da esquina. Continuar e eliminar outro depois da esquina à direita. Seguir para a esquerda e eliminar um terrorista na sala ao fundo, à esquerda. Voltar ao corredor e seguir para onde estava o terrorista com os morteiros. Entrar na primeira porta à direita, usar a segunda porta para aceder à sala seguinte e eliminar quatro terroristas.

Nível 7 CIDADE VELHA

Avançar na direcção do portão e eliminar dois terroristas. Continuar, eliminar um terrorista na esquina à esquerda e outro na janela também à esquerda. Entrar na porta em frente, eliminar um terrorista na porta à esquerda e outro na porta seguinte. Aproximar-se da porta, eliminar mais um nessa sala e quatro terroristas visíveis nas três janelas do prédio em frente. Abrir a porta, eliminar um terrorista em baixo à esquerda (pode haver um inimigo que tenha escapado na janela à esquerda), descer as escadas e eliminar outro depois da esquina à direita. Seguir pelo pátio para a esquerda e eliminar um terrorista logo depois da esquina, protegido pelos caixotes, e outro no telhado. Virar a esquina e eliminar mais dois terroristas ao fundo. Avançar, eliminar um terrorista na porta à esquerda, outro na porta à direita e entrar nesta última. Eliminar um terrorista na sala seguinte, abrir a porta, eliminar um terrorista à esquerda e outro na janela à direita. Subir a escada até meio, lancar uma granada para junto dos caixotes e eliminar a tiro os restantes terroristas, Entrar na porta ao cimo, descer as escadas e aproximar-se da porta ao fundo. 'Checkpoint'.

Virar a esquina e eliminar um terrorista. Avançar, eliminar mais dois ao fundo e outro na janela em frente. Virar para o pátio à direita e eliminar dois terroristas.
Neutralizar mais dois que
surgem da direita, um
no telhado em frente e outro
no telhado à direita. Avançar
pela direita do pátio e eliminar
um terrorista por entre os
muros. Continuar pela direita
e eliminar um inimigo depois
da esquina. Entrar na porta
ao fundo e aproximar-se
da passagem à direita.
'Savepoint'.

Seguir pela sala à direita e eliminar um terrorista na seguinte. Abrir a porta e eliminar dois inimigos para além do balcão. Sair pela porta à esquerda, eliminar dois terroristas no pátio e um na varanda à esquerda. Continuar pela porta ao fundo e eliminar um terrorista à direita. Virar a esquina à esquerda, eliminar um inimigo e avançar. Usar a janela à esquerda para eliminar o terrorista dentro da sala e dois que patrulham junto às arcadas. Seguir para a escada das arcadas, recuar e eliminar um terrorista que surge na abertura do tecto. Subir a escada, abrir a porta e eliminar dois terroristas depois da esquina à esquerda. Avançar para a porta aberta e seguir para a esquerda. Eliminar um terrorista, avançar e abrir a porta ao fundo. Ordenar um ataque em simultâneo ao sinal "zulu" na porta em frente, virar a esquina e seguir para a porta ao fundo. Dar o sinal e eliminar os terroristas antes que executem o refém.

TRIESTE

Eliminar um terrorista no corredor à direita, seguir por aí e eliminar mais dois depois da esquina à esquerda. Atravessar para o lado oposto, virar-se e eliminar um terrorista na janela em frente. Eliminar um terrorista numa janela à direita, seguir para a esquerda e descer a escada. Lançar três granadas de fumo para além da esquina à direita, virar a esquina à esquerda e eliminar dois terroristas à entrada do mercado e um no terraco à direita. Colocar-se ao canto e eliminar dois inimigos junto aos barris

em frente e outro na janela. Entrar no mercado, eliminar, pelo menos, dois terroristas no solo e inúmeros no balção do primeiro andar. Subir as escadas, aproximar-se da porta, eliminar um terrorista atrás das grades à esquerda e outro na varanda à direita. Contornar a esquina à direita, eliminar um terrorista e atravessar o pátio. Eliminar um atirador no telhado à direita e entrar na porta ao canto. Eliminar dois terroristas e sair pela porta à esquerda. 'Checkpoint'.

Abrir a porta e eliminar um terrorista. Voltar à biblioteca e sair pela porta ao fundo. Eliminar um terrorista à direita, entrar na porta em frente e eliminar outro. Sair pela porta à direita e eliminar o sentinela ao fundo das escadas. Descer, eliminar um inimigo junto à fonte à direita, contorná-la e eliminar os terroristas que estão a atacar Weber.

Nivel 9 Alcatraz

Descer as escadas, continuar até aos esgotos e eliminar um terrorista no lado oposto. Eliminar três terroristas no túnel do esgoto à direita, atravessá-lo, subir a escada e seguir para a direita. Eliminar dois terroristas que surgem ao fundo e outro logo depois dos caixotes. Continuar em frente e subir as escadas até aos duches. Entrar e eliminar todos os terroristas que vão surgindo nas janelas superiores à volta dos duches. Eliminar os dois que surgem à porta que se abre e seguir por aí. Abrir a porta seguinte e eliminar um inimigo. Passar a seguinte e eliminar outro. Sair, subir e eliminar dois terroristas na varanda oposta. Percorrer o local, eliminando outros terroristas que surjam, até ao lado oposto e descer as escadas. 'Checkpoint'. Descer, passar duas portas, virar a esquina à esquerda e eliminar o terrorista antes que execute o refém. Eliminar mais dois que estão ao fundo. Atirar ao bidão vermelho do segundo andar e prepararse para eliminar os vários

terroristas que vão surgindo ao fundo e nas duas varandas à volta da área. No final, algemar o refém. Seguir pela porta na esquina à direita, subir a escada e avançar pela varanda. Eliminar um atirador atrás, no andar superior, continuar e sair pela porta ao fundo. Descer, atravessar o corredor, passar a porta e seguir outro corredor. Dar ordem de ataque em simultâneo ao sinal "zulu" na porta em frente e entrar na porta da esquerda. Subir, dar o sinal "zulu" e eliminar todos os terroristas em cima e em baixo antes que executem o refém.

Nível 10 Importação/exportação

Avancar até meio, entrar na porta à direita e eliminar cinco terroristas. Avançar pelo corredor, eliminar um inimigo ao fundo e seguir pela direita, por trás do balção. Virar-se para o corredor à esquerda, eliminar três terroristas em frente e mais um que sai da sala à esquerda. Avançar, sair para o pátio e eliminar dois atiradores no telhado em frente e à direita. Subir as escadas, abrir a porta, atirar uma granada e recuar. Entrar, eliminar vários terroristas, sair pela porta em frente e abrir a porta oposta. Eliminar dois terroristas à esquerda e aproximar-se da porta. 'Checkpoint'. Abrir a porta, eliminar um terrorista em frente, outro à direita em cima e outro em baixo. Avançar e eliminar dois terroristas através da janela à esquerda. Entrar e eliminar mais dois em baixo. Voltar à varanda, sair pela porta à esquerda e eliminar dois terroristas ao fundo. Avancar e eliminar mais dois inimigos dentro da sala à esquerda. Continuar, sair pela porta da sala seguinte e eliminar um terrorista ao fundo das escadas. Descer e eliminar mais dois. Passar a porta no corredor, atravessar a sala e o corredor seguinte. 'Checkpoint'. Abrir a porta, entrar e eliminar

um terrorista pela janela. Abrir

inimigo ao fundo, à esquerda.

a porta e eliminar outro

Eliminar outros dois depois da esquina à direita e mais dois no telhado em frente. Eliminar mais um atirador no telhado atrás e dois terroristas em baixo, atrás da rede. Aproximar-se da porta atrás dos painéis e eliminar dois terroristas que saem. Entrar e eliminar todos os terroristas em ambos os níveis do armazém.

Nível 11 PENTROUSE

Ignorar as escadas, passar a porta, seguir o corredor e virar à direita. Avançar muito devagar até à esquina junto do terrorista de costas, seguir para a esquerda e subir as escadas, sempre muito devagar, para que os terroristas de costas não reparem. Atravessar para o corredor à esquerda, avançar, virar a esquina à esquerda e pôr a escuta no telefone. Esperar atrás do biombo que passe o terrorista em patrulha e avançar pelo corredor em frente. Sempre devagar, seguir parasa direita até ao fundo, virar à direita e depois à esquerda. Passar as portas de vidro e subir a escada à esquerda. 'Checkpoint'.

Avançar, virar à esquerda e abrir a porta à esquerda devagar. Seguir para trás do biombo à direita sem que o terrorista repare e colocar uma escuta no computador. Sair de trás do biombo e eliminar o terrorista. Esperar que apareçam mais dois à porta e eliminá-los. Tomar atenção ao ruído de passos para verificar se vem mais alguém. Sair para o corredor, seguir para a esquerda e eliminar dois inimigos na sala à direita. Continuar pelo corredor, descer as escadas e eliminar mais quatro terroristas ao fundo. Neutralizar o terrorista na sala com as portas de vidro e salvar o contabilista. Virar-se para a porta e eliminar três adversários que surgem. Sair para o corredor e eliminar mais dois. Seguir para a esquerda e eliminar dois terroristas depois da esquina à esquerda. Sequir por aí, aproximar-se do cimo

das escadas e eliminar o terrorista junto da televisão, em baixo. Eliminar os outros dois ao fundo da escada, descer e eliminar mais um no corredor. Continuar pelo corredor até à escada do início e subir para o terraço. Subir para a área de madeira, descer no lado oposto e esperar pelo helicóptero.

Nível 12 Fábrica De embalagem de carne

Entrar pela porta ao canto, avançar, seguir para a direita e eliminar um terrorista ao fundo. Seguir pela passagem à direita e entrar na porta à esquerda. Eliminar um terrorista à direita, outro ao fundo à esquerda e mais três depois do portão que se abre. Avançar e sair pela porta ao fundo à direita. Seguir pelo corredor e eliminar um terrorista depois da esquina à esquerda. Continuar, sair pela porta à esquerda, seguir pelo corredor e eliminar um terrorista ha janela depois da esquina à esquerda. Atravessar o corredor e eliminar um terrorista através das tiras da porta. Aproximar-se desta e eliminar mais dois dentro da sala. Entrar, procurar cobertura e eliminar um terrorista em cada um dos extremos (direito e esquerdo) da sala, atrás dos bidões. Avançar pelo corredor. 'Checkpoint'.

Avançar, eliminar um terrorista, depois da esquina à direita, ao fundo do corredor. Avançar mais um pouco e eliminar outros dois atrás da janela à direita. Continuar e dar à equipa ordem de 'open and clear' na porta ao fundo. Entrar, continuar para a porta oposta e eliminar um terrorista à direita, atrás dos caixotes. Avançar e eliminar dois terroristas na sala à esquerda. Lançar uma granada para a porta da rampa e eliminar dois terroristas. Subir a rampa, entrar na porta ao fundo, espreitar e eliminar um terrorista antes que execute o refém. Algemá-lo e seguir pelo corredor para onde foram lançadas as granadas. Continuar até à porta



ao fundo. 'Savepoint'. Avançar, entrar, deslizar para a direita e eliminar um terrorista atrás dos caixotes mais altos. Visar a porta ao fundo e eliminar dois terroristas quando esta se abre. Entrar, seguir o corredor, atravessar a sala à esquerda e a seguinte. Subir a escada e eliminar um terrorista através da cortina no cimo. Passar a porta à esquerda e seguir o corredor. 'Checkpoint'. Aproximar-se da porta à direita e eliminar três terroristas através da janela. Avancar e eliminar outros dois através da segunda janela. Dar ordem à equipa para avançar e algemar o refém e eliminar outros terroristas que surjam. Seguir pelo corredor atrás do refém e eliminar um terrorista através da janela à direita. Descer as escadas, lançar uma granada para trás dos caixotes à esquerda e ordenar à equipa que "limpe" a sala. Seguir pela passagem à esquerda, percorrer o corredor e dar à equipa uma ordem 'open, flash and clear". Sair pela porta ao fundo, à esquerda, seguir o corredor e eliminar dois terroristas na sala à direita. Seguir o corredor até aos bidões com material químico.

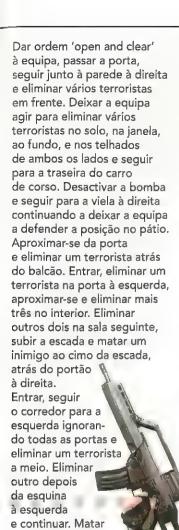
Nível 13 Rahagem

Entrar na porta em frente e eliminar um terrorista atrás dos últimos cacifos, à esquerda. Passar a porta e eliminar dois terroristas através da janela. Avançar um pouco e eliminar mais dois em baixo e outro na varanda. Entrar no stande, verificar se há terroristas na sala ao fundo, à direita, e seguir para a esquerda. Subir as escadas, percorrer a varanda, eliminar dois terroristas ao fundo e seguir o corredor. Abrir a porta e eliminar um terrorista à direita. Sair pela porta ao fundo, seguir o corredor e eliminar um terrorista depois da esquina à esquerda, ao fundo das escadas. Descer, eliminar dois terroristas e seguir pela passagem. Avançar, passar a porta ao fundo e aproximar-se da seguinte. Lançar uma granada

para a esquerda da garagem e eliminar vários terroristas junto ao automóvel. Sair pela porta à esquerda. 'Savepoint'. Passar a porta à direita e eliminar um terrorista. Aproximar-se da esquina à esquerda e eliminar vários inimigos. Sair pela porta oposta e seguir o corredor. Espreitar na porta à direita, eliminar um terrorista, avançar e eliminar mais dois. Neutralizar mais três depois da esquina à esquerda e seguir pela porta à direita. Eliminar um terrorista depois das prateleiras. Avançar, seguir o corredor, eliminar dois terroristas e seguir para a cozinha. Seguir Vargas e disparar para o ar até ele se render.

Nivel 14

Avançar, contornar os standes de madeira para a esquerda e eliminar um terrorista. Avançar até à esquina e eliminar mais dois inimigos ao fundo. Avançar com cuidado em direcção ao centro do mercado e eliminar vários terroristas no solo e quatro atiradores nos telhados à frente e atrás. Sair pelo portão, abrir a porta seguinte e eliminar um terrorista ao cimo das escadas. Espreitar na porta à esquerda e eliminar um terrorista através da janela. Ordenar à equipa que se coloque à esquina do corredor à direita, eliminar um terrorista e manter a guarda do local. Entrar na sala da janela, seguir pela passagem à esquerda e eliminar um terrorista. Verificar a sala seguinte e voltar para junto da equipa. Deixá-los de guarda no mesmo sítio e abrir a porta em frente. Lançar uma granada através da porta em frente, avançar, virar para a sala à esquerda e eliminar um terrorista. Abrir a porta oposta e eliminar outro inimigo. Sair pela porta que dá para o mesmo corredor onde está a equipa, chamá-la e avançar. Espreitar na porta à direita e eliminar um terrorista ao fundo da escada. Descer até à porta ao fundo. 'Savepoint'.



outro depois

da esquina à esquerda

e subir as escadas à direita.
Entrar no corredor, eliminar
um terrorista que sai da porta
ao fundo e outro da porta
à direita. Entrar, eliminar três
terroristas no solo e dois
no telhado. Avançar pela
direita, entrar na porta
à direita e eliminar um
terrorista. Avançar até ao
computador e desactivar
a bomba.

Nível 15 AERUPURTU

Aqui pode optar-se por dois caminhos alternativos. O primeiro (e mais fácil) é seguir pela porta em frente, avançar e subir as escadas à direita. Aguardar ao cimo para detectar o terrorista em patrulha através da sombra na parede, do ruído de passos e do som da porta a fechar. Aproximar-se da

porta, usar a visão com raios infravermelhos para ver o terrorista no interior da sala a afastar-se e esperar para ouvir uma segunda porta a fechar. Entrar, atravessar a sala e sair pela porta em frente para uma varanda no exterior.

O segundo caminho possível é seguir pela porta à direita e esperar até que apareça e volte costas o terrorista em patrulha. Atravessar o 'hall' devagar e esconder-se atrás dos caixotes à direita. Esperar que o patrulha regresse e siga para a sua direita. Ir atrás dele devagar, seguir pelo corredor à direita, virar a esquina e subir as escadas à direita. Sem entrar no corredor, ficar à escuta para detectar através do som de passos e da porta se o sentinela está no corredor ou entrou para a sala. Aproximar-se da porta, esperar para ouvir uma segunda porta fechar no interior, entrar e sair pela a porta à esquerda para

a mesma varanda no exterior. Seguir até à falha no corrimão, localizar o terrorista em baixo e descer a escada de mão quando este estiver de costas. Avançar até à esquina das traseiras do camião-cisterna, esperar que o terrorista desapareça atrás da carrinha ao centro e avancar até esta. Esperar mais um pouco, seguir até à traseira da carrinha e colocar a bomba. Sempre controlando o terrorista em patrulha, seguir para as escadas à direita do barração, subir e seguir o corredor. Descer as escadas e seguir o corredor até ao fundo. 'Checkpoint'. Eliminar um terrorista que abre a porta e mais um junto à avioneta e outro mais à direita. Avançar e eliminar três terroristas para além dos contentores à direita. Avançar e eliminar mais quatro inimigos em vários locais junto às carrinhas. Continuar até ao extremo direito e aproximar-se do portão semi-fechado.

Savepoint'. Visar o canto à direita e eliminar um terrorista. Seguir para aí, abrir a porta à direita e lançar uma granada. Avançar, eliminar três terroristas ao fundo e fazer explodir os vários bidões de combustível. Eliminar um terrorista para lém da avioneta, outro na randa à esquerda e um utro na varanda atrás. Seguir para a porta no canto esquerdo, espreitar e eliminar um terrorista ao cimo da escada. Subir, atravessar a sala e eliminar dois terroristas à direita, depois da porta. Aproximar-se desta, eliminar dois terroristas em baixo e descer as escadas à direita. Eliminar um terrorista à esquerda do camião e sair. Avançar, eliminar dois terroristas quase frente à viela e outro ao virar da esquina à direita. Avançar e eliminar um último atirador no telhado à direita. Agora é só esperar para assistir ao "fogo-deartíficio" no avião.

> BOM TRABALHO! MISSÃO CUMPRIDA!





HE SUFFERI

Para executar as sequintes dicas enquanto está em jogo, mantenha pressionado L1, R1, X e introduza as sequências (uma mensagem deverá confirmar a entrada correcta do código):

Arma do Gonzo: Esquerda, R2 (3X), Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Cima, R2 (3X), Baixo, Cima, Baixo, Cima,

Todas as armas e itens (excepto a arma de Gonzo): Baixo, Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, R2, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Direita, Baixo, Esquerda, R2, Baixo (3X), R2 (2X)

Saúde completa: Baixo (3X), R2, Cima (2X), Baixo, Cima, R2 Todas as garrafas Xombium:

Full Xombium Bottle: Direita (2X), Cima (2X), R2, Esquerda, Direita, R2, Direita, Cima, Direita, R2

Recarregar arma que está a ser usada: Direita (2X), Baixo, Cima, Esquerda, Direita, Esquerda, R2 Granadas: Direita (3X), Esquerda (3X)

Cocktails Molotov: Baixo (3X), Cima (3X) Suicidar-se: Baixo (4X)

FIGHT NIGHT 2004

Modo Big Heads: No menu principal, seleccione "My Corner" e pressione: Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda

Desbloquear Big Tigger: No menu principal, seleccione "My Corner", "Record Book", "Most Wins-Boxer" e pressione

Recuperar de 'knockdown': Utilize oa 'sticks' analógicos esquerdo e direito para unir as imagens à vista, até elas se tornarem só uma

Desbloquear todas as arenas: No menu "My Corner", carregue Esquerda (3X), Direita (3X), Esquerda, Direita (2X)



SOCOM II: **U.S. NAVY SEALS**

Para desbloquear os efeitos que se seguem, terá primeiro de vencer o jogo com o 'rank' indicado

Oficial argelino, Pius Platz e Vaaleska Lukanov para 'online' e filme extra na Galeria de Arte 1: Lieutenant

Todas as armas dos terroristas no modo Single e Feral como personagem 'online': Ensign Armas russas e das S.A.S. britânicas: Quixada Christo: The Specialist como personagem 'online' e Galeria de Arte 2: Commander MGL: Captain **OICW:** Admiral Se carregar no botão para falar

e disser estas 'passwords' de forma clara para o microfone, durante um jogo para um jogador, obterá os seguintes comandos secretos para o Headset:

'Bravo, open door': Um elemento da equipa abre a porta 'Bravo, kill me': Os membros da equipa recusam-se matá-lo 'Breach, Bang, Clear': A equipa arromba uma porta Team Report Status': A equipa informa sobre a sua situação 'Drop your weapons': Há boas

hipóteses de um terrorista se render quando se dá este comando, se estiver perto dele e a fazer pontaria para ele



SPAWN: ARMAGEDDOM

Faça pausa durante o jogo e pressione as sequências indicadas (se o código for aceite, ouvir-se-á um som)

Todas as armas: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Esquerda (2X) Munições infinitas: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Cima, Esquerda, Baixo, Direita Necroplasm infinito: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Baixo, Esquerda, Cima, Direita Sem sangue: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Cima (4X) Todas as missões: Cima, Baixo,

Esquerda, Direita, Esquerda (2X), Direita (2X) Saúde ilimitada: X, Esquerda, Círculo, Direita, R2, L2, Cima (2X)



FORBBIDEN SIREN

'Puzzle': Joga com Kuyoya Sudo, encontra o arquivo 087. Dia 3, 03h00 **Modo Time Attack:** Completa todos os cenários e objectivos primários

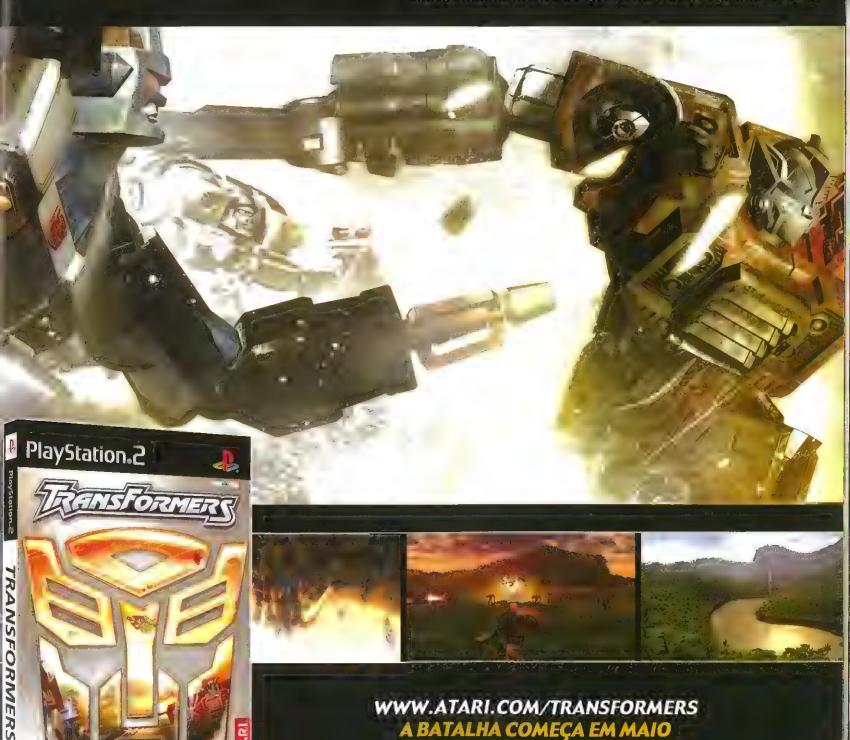
e secundários

O FUTURO DOS SHOOTER DE ACÇÃO CHEGOU

"Transformers dá-te asas!" PS2 Oficial

Esqueçam tudo o que sabem de Transformers. ste é um jogo novo, um uníverso novo." MegaScore "LUXO VISUAL: Os efeitos são magníficos, desde os jactos de chamas até aos lasers." PSM2

"Não há dúvidas de que Transformers será um dos mais belos jogos de acção na PS2 independentemente do que penses do programa" Player



WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS A BATALHA COMEÇA EM MAIO



PlayStation₂









Wrath Unleashed

Aqui está um 'site' incontornável para quem já tem ou está a pensar adquirir WU. Vê criaturas mitológicas – ogres, dragões

e unicórnios – a degladiarem-se em batalhas ferozes, onde os efeitos de luz fazem toda a diferença, sobretudo no que toca aos personagens que representam os quatro elementos da Natureza: Água, Ar, Terra e Fogo. Além de 'screens' e 'trailers', ficas a conhecer os feitiços, características das arenas e as diferentes estruturas.



WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/WRATH/

Ace Combat 5

Bem-vindo a bordo do novo simulador de combate aéreo da Namco. Entra no 'cockpit' e prepara-te para enfrentar

esquadrões inimigos e defender Osea, no confronto que a opõe a Yuktobania. Só que para conheceres todos os pormenores do jogo vais ter de te registar no 'site'. Para aguçar o apetite, tens disponíveis vários 'screenshots', em tamanho muito generoso.



HTTP://ACECOMBAT5.NAMCO.COM/

'SITES' DE JOGOS PS2 A NÃO PERDER



Mais cedo ou mais tarde tinha de acontecer: o véu sobre o jogo que mais expectativas gerou para o ano de 2004 começa a levantar-se, embora muito lentamente. O 'site' não deixa margens para dúvidas, vem por aí algo de muito bom! Se dúvidas houvesse bastava passar os olhos pelas imagens que de tão reais parecem saltar do ecrã. E que dizer da música bélica que acompanha a marcha dos soldados? A página oferece ainda um 'kit' para criares o teu próprio 'site' de fã. Para ter todas as novidades há que registar-se. E tudo isto em português.

Prepara-te porque a guerra vem aí!

WWW.KILLZONEPS2.COM



Bad Boys II

Os dois intrépidos polícias de Miami, Mike e Marcus, estão de volta à PS2 num novo jogo de acção. Para veres um vídeo bastante elucidativo daquilo que espera o jogador e outras imagens

únicas do jogo, vais ter de fazer uma visitinha a esta página. Podes ainda aproveitar para conhecer todos os pormenores da história de Bad Boys II e assim começares a preparar-te para combateres o narcotráfico e, claro, para seres realmente um mau rapaz. Vamos lá a ver é se consegues acabar com a escumalha traficante. □



THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAME

WWW.BLITZGAMES.COM/BADBOYS2/INDEX.HTM

Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

Harry, Hermione e Ron são já nomes sobejamente conhecidos, mas se quiseres estar a par das mais recentes peripécias

dos três alunos da escola de feitiçaria mais famosa do mundo vais ter de entrar no Expresso de Hogwarts neste 'site' inteiramente em português. E prepara-te porque, em breve, poderás aceder à sala comum de Gryffindor, à biblioteca e à cabana de Hagrid.



HTTP://HARRYPOTTER.EA.COM/HPPOA/FLASH_PT_PT.HTML







DVD FILMES

BAD BOYS II



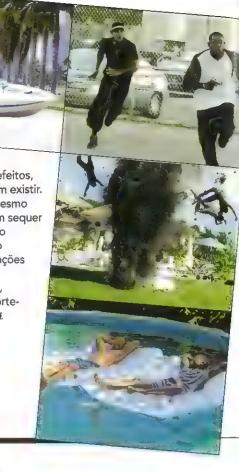
Will Smith e Martin Lawrence são comediantes.
Um filme com duas cabeças de cartaz com este gabarito faznos sempre rir, só que no presente caso há muito mais do que isso. Honestamente, digo que é quase uma "overdose" de emoção, com perseguições de automóvel como nunca se

viram em cinema, mortos às carradas e droga, sempre droga, a servir de motor a todo o enredo. Pelo que me toca, ao ver o genérico de fim, fiquei com a sensação de que
Hollywood é ingrata para com os "duplos"
e especialistas de carros, explosões e outros efeitos,
sem os quais filmes como este nunca poderiam existir.
É que as cenas de acção de Bad Boys II são mesmo
incríveis e eles, os "duplos", coitados, não têm sequer
direito uma categoria nos Oscar. Ao critério do
espectador fica ainda a opção de achar se isto
é um filme ou um simples amontoado de situações
sangrentas e espectaculares. Dá para tudo.
Edição em 2 discos, o segundo é só de extras,
mas, bem ao estilo arrogante das "majors" norteamericanas, sem legendas em português.

M.F.

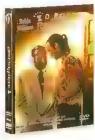
Extras: Disco 1 — 'Trailers' promocionais de 8 filmes. Disco 2 — Cenas Adicionais (7); Diários de Produção; Videocli La-la-la, de Jay Z; Estudo de Sequências e Storyboards Realizador: Gary Ross Intérpretes: Will Smith, Martin Lawrence, Origem: EUA, 2003 Duração: 141 minutos Som: 5.1 Dolby Digital Editora: Columbia

CLASSIFICAÇÃO PS2 - Filmo 3 - Extra 3 -



PREAPARE-SE PARA VER AS PERSEGUIÇÕES MAIS LOUCAS DO ANO

O REI PESCADOR



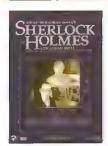
Entre a trupe dos Monty Python, Terry Gillian sempre foi o artista visual mais completo. Aqui regressa numa comédia surreal de 1991 temperada com muita fantasia, romantismo e alguma mitologia. O sem-abrigo Robin Williams e o DJ Jeff

Bridges tentam salvar-se mutuamente de demónios, ao mesmo tempo que procuram o Santo Graal na cidade de Manhattan, em pleno século XX. Tudo começa quando o DJ desafia um psicopata a levar avante os seus intentos, ou seja arrasar um restaurante e os seus ocupantes. Quando vê o resultado, apenas deseja suicidar-se, mas acaba salvo pelo indigente. A partir daí decidem prosseguir o seu caminho juntos. É uma reedição que se saúda.

Extras: 'Trailer' Realizador: Terry Gillian Intérpretes: Jeff Bridges, Robin Williams, Mercedes Ruehl Origem: EUA, 1991 Duração: 137 minutos Som: 5.1 Editora: Columbia Tristar

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filmo 4 Extrao 1

O REGRESSO DE SHERLOCK HOLMES



epois do enorme sucesso da primeira série da Granada TV editada em Portugal, eis que Jeremy Brett regressa na pele do arguto investigador e Edward Hardwicke, como o dr. Watson. Juntos irão resolver

e chegar a novas deduções "elementares" divididas ao longo de uma dezena de episódios. Oportunidade também para revisitarmos o humor sibilino deste investigador que usa a morfina para aguçar a perspicácia... Tal como a anterior, é absolutamente preciosa e merece a atenção dos entusiastas das séries policiais.

P.P.

Extras: Os extras são o prazer renovado no visionamento de cada novo episódio e ao longos dos cinco discos Realizador: Howard Baker, John Bruce (entre outros) Intérpretes: Jeremy Brett e Edward Hardwicke Origem: Grã-Bretanha, 1986 Duração: 50 minutos aprox. Som: 5.1

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 3 Extras 0

CHUNGKING EXPRESS E ANJOS CAÍDOS



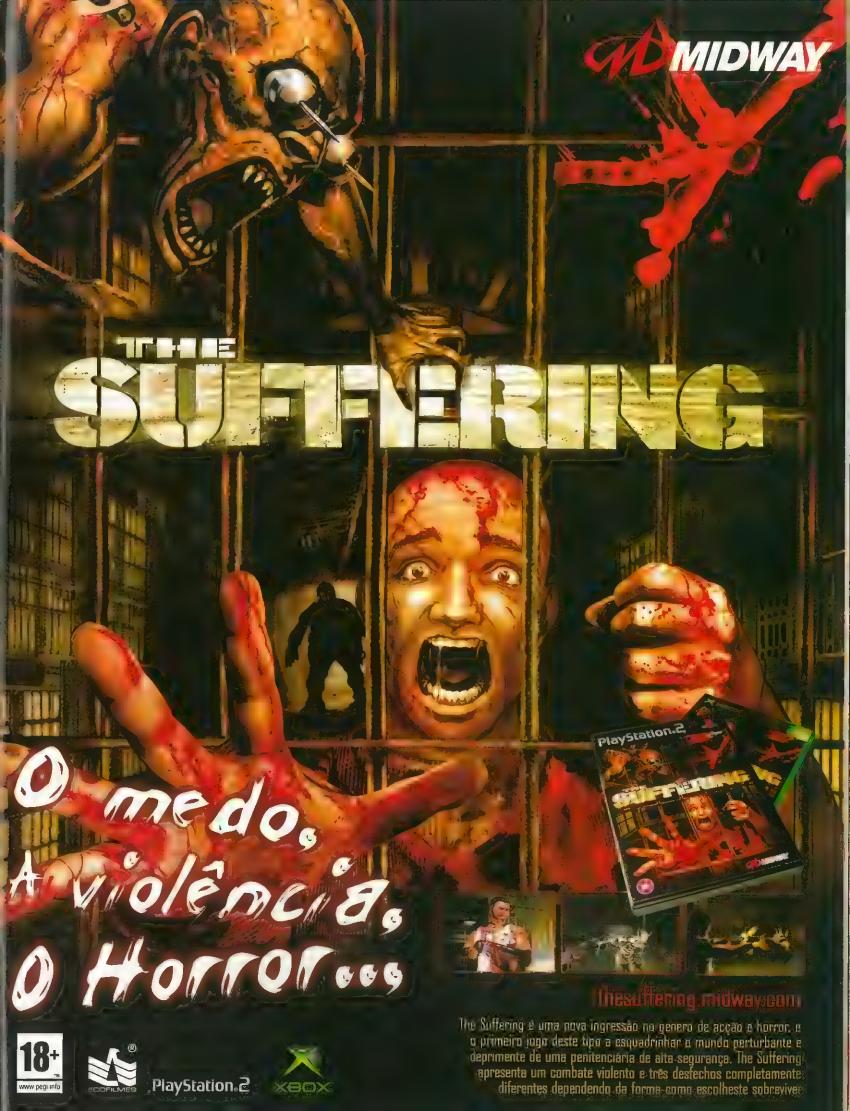
ejubilai ó impenitentes amantes do bom cinema. Quem conhece a obra de Wong Kar-Wai, não vai perder a oportunidade de passar a ter em casa dois dos filmes mais fantásticos dos anos 90. E estou a falar a nível mun-

dial. Quem não conhece, deve passar a conhecer, pois em caso contrário arrisca-se a perder uma das visões mais fortes e originais do cinema actual. Kart-Wai filma tão bem, que até parece fácil. E as histórias que nos conta são ainda mais alucinadas do que a câmara, que faz "mexer" como poucos sabem fazer. Um 'must'.

M.F.

Extras: Selecção de Cenas; Trailers
Realizador: Wong Kar-Wai Intérpretes: Brigitte
Lin, Tony Leung, Faye Wong, Takeshi Kaneshiro
(Chungking); Leon Lai, Michelle Reis, Takeshi
Kaneshiro, Charlie Yeung (Anjos) Origem: Hong
Kong, 1994 e 1995 Duração: 98 e 93 minutos
Som: 2.0 Editora: Atalanta

CLASSIFICAÇÃO PS2-Filine 5-Extrais 0



DVD FILMES

CONFIANÇA

CONSTANGA

Limpossível não gostar de histórias de vigaristas como esta, que consegue enganar o espectador até ao fim do filme. A trama de um golpe monumental é contada em flashbacks sucessivos, pelo vigaristamor sob a ameaça de

uma pistola apontada à cabeça. E mais não digo para não revelar até que ponto o vigarista também nos engana a nós, pobres e inocentes espectadores. Edição luxuosa em dois discos recheados de extras, todos legendados, como deve ser.

Extras: Disco 1- Comentários de realizador,
Comentários do Argumentista, 'Trailer' e Selecção
de cenas. Disco 2 — Pessoas de Confiança;
Os Mestres do Crime; Quem é Quem; Cenas
Cortadas; Anatomia de Uma Cena; Entrevistas
na Estreia; Especial Cabin Fever, Spots de TV;
Galeria de Imagens Realizador, James Foley
Intérpretes: Edward Burns, Rachel Weiz, Dustin
Hoffman, Andy Garcia, Morris Chestnut,
Paul Giamatti, etc. Origem: EUA, Canadá,
Alemanha, 2003 Duração: 93 minutos
Som: 5.1 Dolby Digital Editora: LNK

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 4 Extras 4

INOCENTE OU CULPADO



Alan Parker podemos esperar tudo. Grandesêxitos como Fama, que deu origem à série com mesmo nome, Evita e Os Commitements ou filmes perturbantes como O Expresso da Meia Noite – que fez época

nos anos 70 do século passado, e Mississipi em Chamas. Inocente ou Culpado, que não conquistou a crítica, situa-se na linha destes últimos, ao levar-nos ao Texas — estado americano onde há mais condenações à morte. O tema é forte e a história a que nos é dado assistir não o é menos, até pelo seu final surpreendente. Um filme digno com extras interessantes e legendados.

Extras: 'Trailer'; Comentários do Realizador;
'Making of'; Cenas Cortadas; Minidocumentário
Morte no Texas, Filmografias; Selecção
de Cenas Realizador: Alan Parker
Intérpretes: Kevin Spacey, Kate Winslet; Laura
Linney; Gabriel Mann, Matt Craven
Origem: EUA, Alemanha, 2003 Duração: 130
minutos Som: 5.1 Editora: Lusomundo

JET LAG



i á dias em que me pergunto, seriamente, se ainda será possível existir qualquer coisa parecida com filmes inteligentes. Quer dizer, às vezes gosto daquelas burrices americanas divertidas e isso até me parece natural

quando se sabe que um idiota é presidente da maior potência mundial. Mas confesso que me sinto reconciliado com o mundo quando tenho o prazer de ver Juliette Binoche e Jean Reno a interpretarem uma das melhores comédias românticas de 2003. Em resumo, Jet Lag só faz bem a quem o vê e a edição é cuidada, com destaque para a profusão de extras, todos legendados.

M.E.

Extras: 'Making of'; Entrevista com a Realizadora e o Argumentista; Plano sequência inédito da cena do jantar; 'Gags' de rodagem; Final alternativo apresentado por Danièle Thompson, 'Trailer'; Filmografias; DVD-ROM; Selecção de Cenas Realizador: Danièle Thompson Intérpretes: Juliette Binoche, Jean Reno e Sergi Lopez Origem: França, 2003 Duração: 82 minutos Som: 5.1 Dolby Digital Editora: Atalanta

CLASSIFICAÇÃO PS2 Filme 4 Extras 4

0

UMA LOIRA INTELIGENTE DESFAZ O MITO DA BURRICE, SEM DEIXAR DE SER LOIRA

LEGALMENTE LOURA 1 E 2



Gosta de anedotas de loiras? Estes dois filmes também fazem rir, só que a loira em questão está muito longe de ser burra. Claro que toda a gente pensa que Elle Woods é como as protagonistas das anedotas e a muita graça destas comédias assenta nos equívocos criados pelo seu estilo "barbie" desmiolada. Elle, pelo contrário, tem muita cabecinha. Apesar

das suas manias e tiques de menina fútil e mimada, a sua personagem acaba por nos obrigar saudavelmente a reconsiderar o preconceito que alimenta o anedotário mundial. Dois filmes (também em pack) não só para adolescentes e, aconselháveis até a adultos empedernidos, especialmente com as férias já aí à porta. Extras muitos e gostosos, mas, infelizmente, sem legendas.



Extras: 1- Trailer'; Cenas Apagadas c/comentário do realizador; Documentário

The Hair that Ate Hollywood; Videoclip Perfect Day, de Haku; Selecção de Cenas. 2 —

Comentários Audio; Trivia Track; Blonde Ambition; Stars and Stripes, Never; Hair Apparent;

Elle's Anthem; Cenas Apagadas; Gag Reel; Videoclip We Can, de LeAnnRimes; Sims'2

Preview, da EA; Questionátio Interactivo; Fotogaleria atrás das Câmaras

Realizador: Robert Luketic (1) e Charles Herman-Wurmfeld (2) Intérpretes: Reese

Witherspoon, Luke Wilson, Selma Blair, Mathew Davies, Victor Garber, Jennifer Coolidge (1)

— Reese Whiterspoon, Sally Field; Jennifer Coolidge, Luke Wilson, Bruce McGill, Bob

Newhart (2) Origem: EUA, 2001 e 2003 Duração: 96 e 95 minutos Som: 5.1 Editora: MGM

CLASSIFICAÇÃO PSZ Filmo 4 Extra: 4

GANHA 10 JOGOS COM A TUA PLAYSTATION2

PASSATEMPO SONIC HERDES

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Ecofilmes, tem dez jogos *Sonic Heroes* para oferecer aos leitores que escreverem as melhores frases originais sobre este fantástico jogo com milhões de adeptos em todo o mundo. Vá lá, pensa bem e surpreende-nos com uma frase genial. Depois, é só recortar a prova de compra da revista

PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece nesta página.

Não esquecer de escrever a morada de contacto do participante no postal.

As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Junho de 2004 (data do carimbo dos correios) O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 23 da revista e estes receberão uma carta a comunicar terem ganho. O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da PlayStation2 (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais. Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.



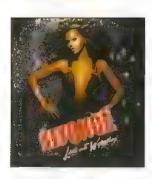
DREAMERS. A RAMARO SERVICULCES

THE DREAMERS

No cinema de Oliver Stone, a banda sonora é normalmente criada "em cima" das imagens, porque é a imagem que sugere a componente musical. Neste caso, como se trata de um filme sobre a juventude em Maio de 68, Stone inspirou-se em material gravado na época. Por isso mesmo ouvimos, em deleite, Francoise Hardy a cantar Tous Les Garçons et les Filles, Edith Piaf, com Non, Je ne Regrette Rien, mas também Doors, Jimi Hendrix ou Grateful Dead. Sem dúvida, a banda sonora ideal para os eternos rebeldes. Com ou sem causa.

BEYONCÉ, LIVE AT WEMBLEY

ste é a versão CD do concerto de Beyoncé Knowles em Wembley durante a sua digressão internacional, que está também disponível em DVD. O que se tem de dizer depois de ver e ouvir este espectáculo é que Beyoncé é uma das mais fantásticas artistas da actualidade. Em parte pela pujança de temas como Crazy in Love, Baby Boy ou Naughty Girl. O CFD tem ainda como bónus três novos 'remixes' destes mesmos temas, além de novos temas como Wishing on a Star, What's It Gonna Be e My First Time.



KILL BILL VOL 2

HSA A YHA PSZ PARTA BESPRINARIES

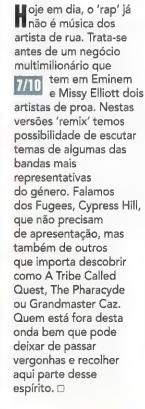
D BOW MILE POTENTE OF MOMENTO,



Tal como Uma Thurman anuncia na primeira faixa, a vingança será servida como uma salada fria – mas a música é até um óptimo contraponto cheio de alma. Escute-se, por exemplo, o muito 'pop' Goodnight Moon, dos Shivaree, para se ter uma ideia, ou o tom de 'western' profundo de Johnny Cash ou de Ennio Morricone. Como Tarantino nos tem vindo a habituar, as suas bandas sonoras são um adequado trabalho de autor e uma excelente réplica sonora ao seu panorama visual. Ainda que este segundo volume não seja tão bom como o primeiro. □



RAP SESSIONS



PRINCE, MUSICOLOGY

Prei da 'pop' está de regresso. Mas não é apenas o facto de ter um novo disco que interessa. Saúda-se sobretudo um álbum fundado naquilo que Prince nos soube dar durante tanto tempo – um bom disco cheio de vibração. De facto, *Musicology* supera largamente os medianos trabalhos anteriores e regressa aqui às suas raízes do 'soul' e R&B, ainda que não seja muito inovador. Mesmo assim, Musicology consegue mantê-lo acima da maioria dos intérpretes actuais. O que já não é nada mau.



PISETOL ENQUR

O MAIS HONRADO. O MAIS LETAL.

PlayStation₂



alinhas? PlayStation。2

"B" a "PlayStatiors," súo mursos regishados de Sony Computer Estarteir

© 2004 Sony Computer Entertainment America, Desarrolvido por Sony Cu

Os 10 mais dos leitores

Para participares na sleição do Top de jogos dos lettores, só tens de enviar um email para o endereço playstation2@gressmundo.pt, com a referência "TÖP Jogos PS2" no campo "Assunto" das mensagens e escrever quais são os teus jogos preferidos



Sonic Heroes

- Editora Sega
- Distribuidora Ecofilmes
- Género **Plataformas**



Prince of Persia The Sands of Time

- C Editora
- UbiSoft
- Distribuidora **Ecofilmes**
- Género Aventura/Acção



Rainbow Six 3

- Editora
- Ubi Soft
- Distribuidora **Ecofilmes**
- Género Acção



s leitores são soberanos! Esta é uma máxima que temos seguido desde sempre e, por isso, mês após mês, aqui aparecem os jogos mais jogados pelos leitores que nos enviam emails e cartas com as suas preferências para o Top 10. Alguns leitores poderão não concordar com a distribuição dos lugares atribuídos a alguns jogos, mas a verdade é que esses lugares são definidos por vós. A nós cabe-nos. tão só, contabilizar os vossos jogos preferidos e os lugares que lhes atribuem. No final, o resultado é publicado. Agora que já conheces os jogos que os leitores que votaram andam a jogar, envia-nos a tua tabela para que, no próximo mês, todos saibam quais os títulos que realmente valem a pena jogar. 🛚



Rise to Honour

- Editora SCEA
- Distribuidora SCE Portugal
- Género Acção



Need for Speed Underground

- Editora **EA Games**
- Distribuidora **Electronic Arts**





FIFA Football 2004

- Editora **EA Sports**
- Distribuidora **Electronic Arts**
- Género **Futebol**



Jak II Renegade

- Editora SCEE
- Distribuidora **SCE Portugal**
- Género Aventura/Acção



WRC 3

- Editora SCEE
- O Distribuidora SCE Portugal
- Género Condução



Pro Evolution Soccer 3

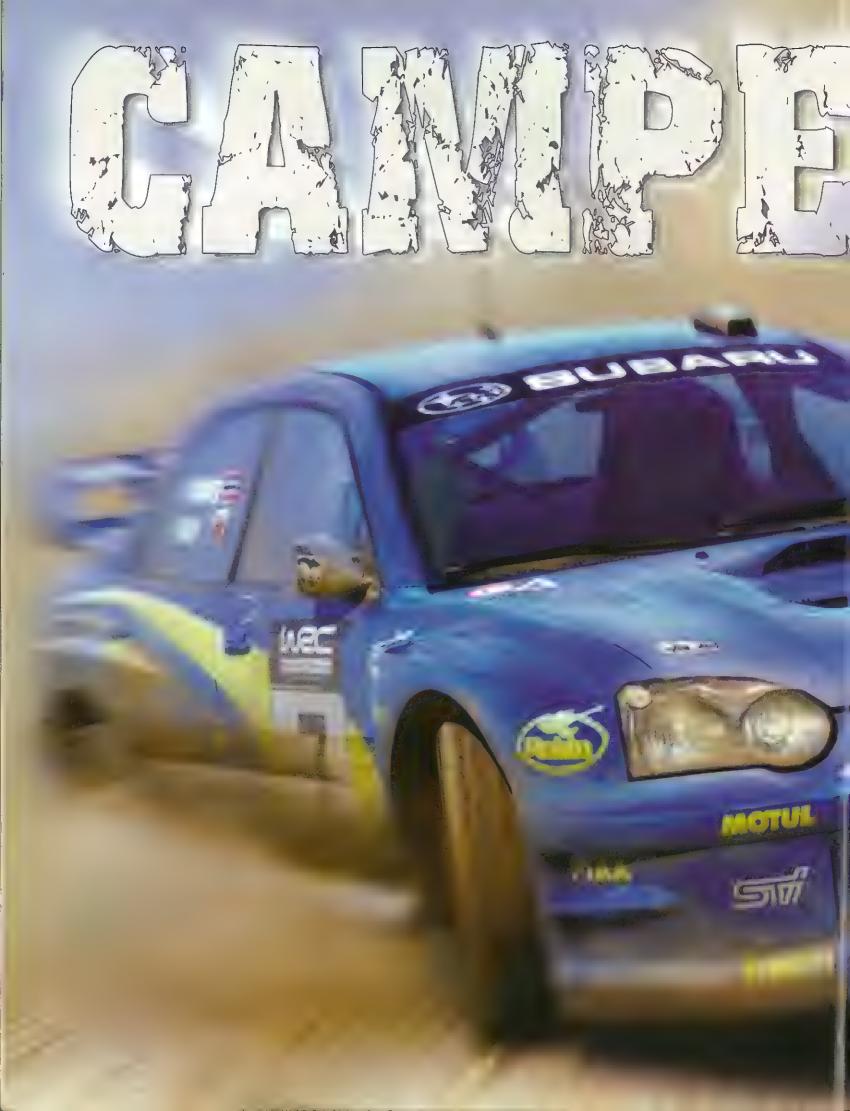
- Editora Konami
- Distribuidora **Ecofilmes**
- Género **Futebol**



MAFIA

- Editora
- Gathering Distribuidora
- Infocapital Género Acção







CARTAS DOS LEITORES

Espaço aberto aos jogadores



As cartas podem ser enviadas por correio tradicional para a morada: Revista PlayStation2 Secção Cartas dos Leitores Apartado 1362 1011-802 Lishoa

Ou, se preferir, através: de correio electrónico para o endereço playstation2@pressmundo.pt e com a referência "Cartas dos Leitores" no Assunto da mensagem.

LINHA DE ATENDIMENTO SONY PLAYSTATION2

Acabaram-se as dúvidas sobre os jogos Sony PlayStation2, informação técnica sobre o funcionamento das consolas, truques. dicas e informações sobre a PlayStation Online, Agora podes telefonar para este Contact Center (Tel: 707 23 23 10), de segunda a sexta, das 10h00 às 22h00, e sábados e feriados, das 10h00 às 18h00.

QUERO O JAMES!

CARTA DO MÊS

Estava eu em casa, no compu-Quando me apeteceu escrever

Pensei em mandar uma mensagem ao Charlie Para a minha carta ele ler!

Como já devem saber Sou um fanático a valer A nossa revista é espectacular "Meu, é o que tá a dar"

Quem me dera a mim A carta do mês receber Ganhar o novo jogo do 007 e jogá-lo até não poder!

Isso é óbvio um sonho Impossível de concretizar Mas não faz mal Pois da nossa revista continuo a gostar

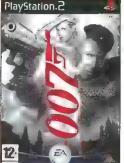
Tenho de me despedir Tentei ser original Acham que resultou? Bem, já chequel ao final

Continuem com o magnifico

P.S- Façam o teste do Driv3r e tentem pôr em demo. Cometi muitos erros?

Pedro Aido

Caro Pedro, não sei porquê, mas a tua carta cheira-me um bocadinho a graxa... E nem te esqueces de ser



suficientemente directo. Sorry, provaste que tens queda para a rima, mas não é a carta do mês. Em todo o caso, estiveste muito perto... Abraços.

O quê, até tinha graça? Mas não vêem que o gajo está descaradamente a cravar um jogo? Não vêem que depois vai-nos cair meio mundo a cravar jogos indecentemente? Bom, está bem?

Mas aqui fica um aviso à navegação: nem pensem em fazer o mesmo. Ok? "Be creative", sejam espantâneos. Nesse aspecto, as meninas ganham--vos aos pontos! Bom, venha de lá esse prémio!

PARTILHAR EXPERIÊNCIAS

Olá!

Sou o Pedro, tenho dez anos e vivo em Almada. Esta é a primeira vez que vos escrevo e sou fã da vossa revista. Gosto muito de Final Fantasy X-2 e gostava de ter o jogo, mas só tenho a demo, sou muito experiente neste jogo (demo). Também gosto de Forbidden Siren, apesar de não ser adequado para a minha idade. Já tenho as revistas 17 a 20. As dicas dão-nos muito jeito para alguns jogos que tenho - não tenho muitos, só cinco, tirando os dred'se que saem nas revistas. Bern, é assim que acabo a minha carta! Passem bem!!

Pedro Alexandre Cunha, Almada

Grande Pedro, ou será Pedro, o Grande?

Até que enfim uma carta que não me faz perguntas sobre que jogo comprar, ou como passar o nível x no jogo XPTO. É que eu também gosto de saber as vossas preferências e o que pensam sobre a revista. A propósito, Forbidden Siren é realmente um bom

jogo, mas tens razão, há outros mais apropriados à tua faixa etária.

OUEM ME DERA!! PS2

Oi pessoal, tudo fixe? Vou só dizer que adoro a vossa revista, acho que é uma das revistas de que mais gosto! Quando tiver mais idade, de gostava de ser programador e também espero trabalhar na PS2 ou

Podem dizer alguma palavrinha sobre GTA SAN ANDREAS, porque na Internet não diz nada e já agora gostava que me ajudassem a saber como posso ter as revistas que me faltam (Nº.1, 2, 3 e 4). Gostava que a revista tivesse mais truques e dicas e, se pudessem dar-me um 'site' em português sobre truques, ainda melhor.

Como é que se ganham carros no Colin McRae 3?

Nos concursos vocês tiram à sorte ou seleccionam as melhores frases? Muito obrigado por tudo e abraços do vosso jogador:

Ivo Reis. Torres Vedras

Com que então o amigo Ivo está a preparar-se para deixar no desemprego o pessoal da redacção. A mim não me roubas tu o lugar porque eu sei-a toda, defendo-me bem. Pois é, sobre o novo GTA andei a investigar e realmente pouco se sabe. Mas meti uma cunha ao director e o tipo lá se descoseu com a data de saída do jogo na Europa: 22 de Outubro, Podes crer que é verdade!

Quanto às revistas antigas, tens de contactar o departamento de assinaturas (Tel.: 213 187 834), mas aviso-te já que alguns números estão espotados.

'Sites' em português? Então o menino não sabe que eu sou inglês? Os prémios dos passatempos são entregues às melhores frases. Está esclarecido? Então adeusinho e vai jogando!

NOVAS DOS ACORES

Olá, Charlie!

Sou o João Lopes, tenho 11 anos e vivo numa cidade maravilhosa e Património Mundial, para onde vim com seis anos; sou natural de Torres Novas (Santarém).

Tenho uma PS2 que me ofereceu a minha tia pelo Natal, mas a minha





Caros amigos, é triste mas é oficial, eu não estarei no próximo The Getaway. Pois é vou reformar-me. A menos que vocês façam pressão para que eu fique por aqui. O que me dizem? Já agora, continuem a enviar os vossos comentários, inundem-nos com fotos (olhó telemóvel!) e desenhos. Mas também com histórias engraçadas. Já agora,

podemos criar algo de novo: digaminos aquilo que mais gostaram de ver ou ler na revista e aquilo que gostaram menos. Esse será o melhor barómetro do trabalho que aqui fazemos. Agora vamos todos de férias (perdão) para a maior feira de jogos do mundo —a E3. Ug, depois mandamos noticias. Bye now!

CHARLIE JOLSON

mãe vive do rendimento mínimo e só me pode comprar as revistas, por isso só tenho as demos para ingar

Gostava muito, se fosse possível, de ganhar o jogo The Getaway completo, é um jogo espectacular. Aproveito para dizer que estou no 6.º ano, frequento o Conservatório de Música e toco saxofone na Filarmónica Recreio dos Artistas, Já fui tocar à Madeira, S. Miguel e, em Setembro, vou aos Estados Unidos. Vou continuar a comprar a vossa revista e deliciar-me com os vossos jogos nos meus tempos livres. Deseio a todos felicidades e boa sorte. Se puderem visitem a minha cidade (Angra do Heroísmo), não vão ficar desapontados, muito pelo contrário.

João Lopes, Angra do Heroismo

Oi João! Tudo bem aí no meio do Atlântico? A tua carta agradou-me, primeiro porque disseste que o meu jogo é espectacular e depois porque me parece que temos artista. Sabes que o tio Charlie não tem jogos para oferecer, mas pode ser que alguém leia a revista e responda ao teu apelo. De qualquer forma, podes tentar ganhar alguns jogos se concorreres aos nossos passatempos, é só seguires as intruções e puxares pela imaginação. Boa sorte e trata bem do anticiclone.

ALÔ, ALÔ, SOCOM!

Oh, Oh, meu amigo Charlie! Então continuas careca? Deixa lá, um dia voltas a ter cabelo! Mas não te preocupes muito porque é dos "carecas que elas gostam mais"!:) Epá, hoje trago-te um problema do meu guerido SOCOM. Então não é que tenho o microfone do SOCOM partido?! É o que dá deixar o irmão mais novo jogar, para além de "morrer" logo, ainda me partiu o microfone! Mas eu já he dei o respectivo correctivo! Agora o problema é encontrar o microfone a ser vendido em separado. Sabem dizer-me onde posso comprar (encomendar)

um, ou para onde posso escrever para reparar o meu microfone? E já agora, o microfone do SOCOM II também funciona para o SOCOM I? Bem, se me quiserem encontrar 'online' no SOCOM, o meu 'nick' é EK DeAd SPIRIT. Ah! Mais uma coisa, criei o meu clā. EK (Elite Killer). Se se quiserem juntar ao único clã liderado por um português podem visitar o meu 'site' em www.deko.tk, e deixem uma mensagem no questbook! ;) Adeus, Charlie! Porta-te bem e nada de bebidas alcoólicas! PS: Charlie, se alguém aí na revista tiver um microfone que me possa desenrrascar, aceito! OK? Se algum leitor tiver dois microfones, também aceito!

Ricardo Simões, Ansião

Ouve lá meu, que conversa é essa de careca? Hein? O que eu tenho é uma ausência generalizada de cabelo. É muito diferente. Tomariam muitos ter um couro cabeludo tão lindo. Bem, mas adiante. Estás cheio de sorte, é que dentro de muito pouco tempo a Logitech vai lançar no mercado um headset USB para PlayStation2. Trata-se de um produto licenciado e perfeitamente oficial, logo mais fiável. De qualquer forma o microfone do SOCOM II é igual ao seu antecessor. Assim que puder dou um saltinho ao teu 'site', combinado? Tchau, Ricardão!

THE SUFFERING OU HITMAN?

Oi, tudo bem, Charlie? Eu já lia a vossa revista há algum tempo, mas agora decidi escrevervos. "There's a first time for everything".

Têm feito um óptimo trabalho e espero que continuem. Se tivessem de escolher que escolheriam, Hitman Contracts ou The Suffering? Têm alguma previsão certa para quando sai The Getaway 2?

O Deadly Skies III é um bom simulador de voo, ou não passa

de um jogo que cumpre as suas funções?

Eu sempre gostei de jogos de acção mas estou indeciso entre Rainbow Six e This Is Football 2004 que me aconselham?
Acham que gaste o dinheiro no Sims Bustin Out ou o gaste nas sequelas da PC (sei que a vossa especialidade não é exactamente jogos de PC).

Bem, assim termino a minha letter e desejo-vos a continuação de um bom trabalho...E para o próximo mês irei chatear-vos ainda mais a cabeça. lol...abraços.

Olá João, já percebi, és um tipo

João, Carcavelos

tímido, mas andas a tratar-te. Por isso é que não nos escrevias... Pois ainda bem que o fizeste. Ora vamos lá ver se te consigo ajudar: Quando me pedes para optar por um dos jogos que sugeres, hesito em responder-te. Sabes porquê? É que se eu te disser que preferia o The Suffering ao Hitman Contracts ainda vais pensar que eu sou um maníaco violento e que não gosto do meu amigo careca... Enfim, são jogos um pouco diferentes, ainda que The Suffering seja mais original e visualmente deslumbrante. Ajudei? Quando ao The Getaway II, teremos de aguardar até Novembro. E do Deadly Skies, podes esperar um jogo ambicioso e graficamente notável. Não me parece que seja apenas "mais um"... Finalmente, devo dizer que fiquei um pouco baralhado quando me pediste para comparar Rainbow Six e o This is Football, Mas nesta altura do campeonato tenho de optar por tudo o que tem bola. Nesse sentido, o Isto é Futebol parece-me uma boa escolha. O mesmo sucede com o Bustin Out, Quando falas em PC, deves esperar por The Sims 2.

QUIDDITCH EM AZKABAM?

Até à próxima!

Olá a todo o pessoal aí da redacção e a ti Charlie Jolson! Escrevi-vos no mês passado, mas ainda tenho algumas dúvidas acerca do jogo que está prestes a sair: "Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban". É que eu queria saber se vai haver "Quidditch", e se houver "Quidditch" irá ser igual ao jogo do "Harry Potter: Quidditch World Cup"? E poderemos lançar feitiços aos outros? Podemos combater contra "Dementores"? E gostava que me dissessem se há traillers ou imagens sobre o jogo, e como arranjá-los? Despeço-me com muitos abraços para todos!

António. Sendim

Oi António, pelo que vejo, és mesmo um fã da saga Harry Potter. Sobre Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban o que te posso dizer é o seguinte: é que vai ter associada a tecnologia EyeToy em diversos minijogos e que poderás controlar não só Harry mas também Ron e Hermione. Como ainda não vi o jogo não te posso dar a certeza, mas não será de esperar um modo Quidditch nesta versão.

Um abraço

VICIADO EM PES3

Olá a todos! É a 1º vez que escrevo, por isso vou apresentar-me:
Sou o João, tenho 14 anos, e possuo uma PS2 desde Dezembro passado. Sou super-ultra-mega viciado em PES3, tb adoro GT3 e GTA VC. À vossa revista não falta nada, está mesmo boa. :)
As questões:

- 1- Estou a pensar comprar um jogo de F1, qual é o melhor?
- 2- Acreditam que Driver3 vai ser melhor que True Crime?
- 3- Que foi feito do download de PES3 que era para ser incluído na revista de Abril?
- 4- Na minha opinião, PES3 e GTA VC disputam o troféu de melhor da PS2. Qual é, na vossa opinião, o melhor jogo da PS2? Figuem bem.

João

CARTAS DOS LEITORES

Olá viciado, bem vindo ao clã dos leitores da revista oficial PS2 em Portugal. Vamos lá tentar dar-te as respostas às tuas perguntas: 1 - Atenção ao Formula One 04, da Sony. Não, não se trata de publicidade, mas a verdade é que é único título oficial e que está para sair. 2 - Nós também estamos cansados de esperar, mas já fizemos o gostinho ao dedo de Driv3r. A condução está incomparavelmente melhor que True Crime, se bem que os movimentos de Tanner deixem muito a desejar. Vamos esperar pela versão final. 3 - Quanto ao download de PES3 deve ter ocorrido algum problema em Londres porque a Sony não a conseguiu meter no DVD. Pedimos desculpas pelo sucedido. 4 - Meu caro, a opinião é individual e não da revista. O que te posso dizer é que esses dois estão na minha lista privada, incluindo The Getaway (atenção já não estarei no próximo, bye bye), Jak 2 e Prince of Persia... Bye bye

VERDADEIRO GT4

Oi pessoal, têm a melhor revista do mundo, tenho todas as vossas revistas, continuem com o exelente trabalho... Vamos às perguntas:

- 1- Quando é que sai afinal o verdadeiro GT4?
- 2- E o Metal Gear Solid 3?
- 3- Vocês tem alguma página
- 4- Existe algum programa de criação de jogos para a PS2, para amadores como eu? Se há, como se chama e onde o posso encontrar? Tentem arranjar um demo ou um video do GT4 e do Fast and Furious...Vá figuem bem.

Nume

Grande Nuno, deverás esperar o novo GT4 lá para o Natal, mas antes, muito antes, já sabes que podes desfrutar do "Prologue", ou seja, de carros e circuitos que estarão presentes em GT4 e que poderás aproveitar os saves para prosseguir no jogo a sério. Tudo por um preço inferior. Quanto ao lançamento de Snaker Eater, não existem ainda datas confirmadas. O que se sabe é que estará presente na E3. Não, ainda não temos página na net. Digamos que é um projecto. mas não uma prioridade. Quando for feita, será um trabalho bem feito. Para os jogos produzidos e criados em

Portugal teria sido necessário ter participado no evento FUGA, ocorrido recentemente na Costa da Caparica, perto de Lisboa. Abraços

JAK AND RATCHET

Olá pessoal, chamo-me José e tenho 13 anos. Esta é a primeira vez que vos escrevo, só que não pensem que não leio as vossas revistas. Tenho vários jogos e já os acabei a todos num pequeno período de tempo. Acho que a revista nº 20 que vocês lançaram foi a melhor de todas, e ainda por cima foi a que falou mais do meu jogo favorito, o Jak 3. Lembram-se de dizerem isto na revista nº 20: "O leitor que se prepare e termine as versões anteriores, pois tanto Jak 3 como Ratchet e Clank 3 vão ser o motivo de conversa das cartas que nos irão enderecar*. Eu sou esse leitor, só não acabei a primeira parte do Ratchet e Clank porque o disco estava riscado. Podem-me dizer alguns exemplos de jogos suficiente difíceis que eu não consiga passar. Respondam-me o mais cedo possível apetece-me falar com vocês. Adeus e continuem com este trabalho perfeito. P.S. - Informem-me mais da saga Jak and Daxter.

José

Oi José, ainda bem que gostaste da peça do Jak 3. Será uma vez mais um dos fortes candidatos a jogo do ano? Vamos ver. O pedido que nos fazes é que é mais difícil. Jogos difíceis? Talvez o que possa dizer é jogos que apetece acabar. Nesse sentido, temos por exemplo, o Prince of Persia. Também vem aí o PoP2, o GTA Vice City, o True Crime, o The Getaway, sei lá... Sobre Jak 3 traremos mais novidades da E3... Até já

VINGANÇA DO CHINËS

Muito bem, estou aqui para me vingar de não terem posto a minha carta na revista 20! Daqui é o João, 10 anos, os senhores podiam ter mais cuidado com as cartas e além disso não sabem avaliar minimamente os jogos. Vão ver que se vão arrepender de não terem posto a minha carta. Idiotas, parvos, é o que vocês são, erg, erg, uma ova. Parabéns pela excelente

revista que têm, pelas excelentes avaliações de jogos e pelas grandes înformações que nos concedem, mas acho que podiam ter posto a minha carta. Espero que desta vez respondam e, PARABÉNS!!!!!!

Pois João, muito obrigado. Manda sempre.

DEMOS DE RISE TO HONOUR

Charlie and you all. Everything cool around there? Acreditem em mim quando digo que vocês são a minha revista favorita, e de quem não é? Vocês são os únicos que me põem a olhar para os quiosques sempre que o dia 20 chega. A vossa revista está excelente tirando uns insignificantes erros, mas, hei, vocês são humanos. Mas os elogios já vocês os devem conhecer todos. Adiante, não vos quero ocupar o vosso precioso tempo. Peço-vos só para aumentarem um pouco a vossa, nossa secção de desenhos. Talvez um dia destes recebam um desenho meu. O resto da revista está no ponto. Pronta a ser devorada. Agora, Charlie bro, será quer podias fazer-me um favorzinho? Será que podiam pôr mais uma demo do Rise to Honour? É que adorei a demo da revista. O jogo está LINDO. (...) Nã gostei muito foi da pontuação injusta que o senhor NP deu ao jogo, 7.4???? Acho que deveria ter um pouco mais, na minha opinião um 9.4. É um jogo excelente mesmo. Peçote outra demo, Kingdom Hearts. Outra coisa, será que conhecem a data para que o jogo NFS: U passa a platinum? (...) Gostava de ter a vossa opinião. Para quando está programado uma demo do Jak 3 e R&C 3? Quando terão a vossa página na internet? Bom, Acho que não há mais nada, Considera a demo do Rise to Honour ok? Bom, deixo-vos e ao vosso grande trabalho por esta grande revista que por muito que eu pense que já não pode evoluir mais, vocês fazem-no. Estou à vossa espera no dia 20, até lá despeço-me. See you all.

Hicardo Hibeiro

Hello Ricardo, falas nos desenhos, mas não contribuis com as tuas obras de arte?... Bom, ficamos à espera. Outra demo? Tenho a solução para ti. Compra o jogo pois

tens lá todas as demos, acredita. Uma demo é uma demo, o jogo é o jogo. Se gostaste da demo, vais-te passar completamente com o jogo. Mas tu é que sabes... Eu já puxei as orelhas ao Peresterelo pela pontuação, mas, hey, é apenas a opinião dele. A tua é que conta. Mais demos?! Agarra-te às que te damos nesta edição.

AJUDA THE GETAWAY

Charlie, my man. Escrevi para te relembrar que esta revista é a melhor de Portugal e que tu és o mais "cool", se bem que às vezes passes dos limites. Então tu tinhas de raptar o meu filho no "The Getaway". Só me dás trabalho. Bem, deixemo-nos de paleio e passemos aos favores (que são simples): Eu gostava que vocês me ajudassem no "The Getaway". Na missão 9, com o Mark Hammond, eu depois de deixar a Jasmin em casa do Charlie, tenho que ir para o território dos Yardies e procurar um muro com uma abertura que vai dar a um beco, e depois matar, matar e matar... O problema é que eu deixo a Jasmin em casa do Charlie, e depois perco-me. Não consigo encontrar esse muro, e nem sei onde fica o território dos Yardies. Eu acho que o SuperGuia que saiu na revista de Março2003 não é muito explícito. Vocês podiam me dar algumas ajudas. Se quiserem, até podem nem publicar esta carta, mas por favor, respondam-me para o meu e-mail, que é nunommatos@sapo.pt . Caso vocês publiquem, aqui fica o meu e-mail, para se algum leitor solidário me quiser ajudar, já sabe como falar comigo. Por favor ajudem-me. Um grande abraço para o pessoal da redacção. Figuem bem. P.S.- Deixa de fumar Charlie. Isso faz-te muito mal.

Nuno Matos, Porto

Oi Nuno, é verdade que o guia que publicámos não podia ser completamente pormenorizado, pois de outra forma teriamos de fazer uma edição especial só com ele. Por outro lado, como já foi há algum tempo, acho que iria levar algum tempo a dar-te a resposta. Por isso, vamos fazer a tentativa e experimentar a ver se algum outro leitor te pode ajudar. Valeu malta? Vamos lá ajudar o Nuno.



CARTAS DOS LEITORES

OS DA MALTA













IVO REIS I MURCIFAL

DE FORMA UNA EQUIFA. L MASSÁCRA-OS: A Irás ver estrelas

PlayStation.2

SOCOM II volta com mais aventuras
que nunca. Porque poderás entrar em
mil batalhas com novos cenários como o
mil batalhas com novos cenários como o
mil batalhas com novos cenários com o
missões
com 12 novas e explosivas missões
individuais e 22 online, melhorias
na commicação por voz, e principalmente,
na commicação por voz, e principalmente,
na commisso a começar. Tanos a elesion
a começar. Tanos a elesion



Este jour està assonivel sozinho ou em pack come le pauriculares li Siscommi eroponi.

**Compativit emit mode (infline excusivulmente atrave, de parida lunga e com adaptation de rede (à therois para PinyShario i2).



ealinhas?
PlayStation。2

EDE ONDE SAIU ISTO?

QUEM SABE SE NÃO É A ÚLTIMA COISA A PASSAR-TE PELA CABEÇA.



SE QUERES SER O MELHOR, TERÁS QUE ACABAR COM O MELHOR.

SUBESTIMAR ESTE INIMIGO E SUBESTIMAR A TUA VIDA. DOTADOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TRABALHARÃO EM EQUIPA COM O ÚNICO PROPÓSITO DE TE FAZER ABANDONAR ESTE MUNDO. FELIZIMENTE, TENS DUAS NOVAS TÉCNICAS DE COMBATE QUE TE SALVARÃO A PELE UMA VEZ E AINDA OUTRA VEZ. A PRIMEIRA, UM SISTEMA DE PROTECÇÃO OFENSIVO QUE TE PERMITIRÁ ESCONDER ADAPTANDO. A FORMA DO TEU CORPO A JUDO QUE TE RODEIA. A SEGUNDA, UMA BLINDAGEM ANTI-FOGO COM A QUAL PODERÁS ATACAR E SER IMUNE A TANTO BALÁZIO: INFELIZIMENTE ELES TAMBÉM AS TÊM. AZAR.

EXTRAS DE KULL SWITCH: INCLUI DISCO EXCLUSIVO COM DEMO JOGAVEL DE Soconi 2 ETRALER DE Syption Filini: Omogo Strain



namco

www.killswitch-game.com

PlayStation 2

GANHA 5 JOGOS COM A TUA PLAYSTATION2

PASSATEMPO SINGSTAR

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Sony Portugal, tem cinco divertidos jogos Singstar para oferecer aos leitores que escreverem as melhores frases originais sobre este fantástico de 'karaoke' que traz dois microfones para ligares à PS2.

Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o

endereço que aparece nesta página.
Não esquecer de escrever a morada
de contacto do participante no postal.
As respostas dentro de cartas não serão
aceites. Só serão aceites os postais
do passatempo até ao dia 20 de Junho
de 2004 (data do carimbo dos correios).
O nome dos vencedores do passatempo
será publicado na edição número 23

da revista e estes receberão uma carta a comunicar terem ganho.

O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da PlayStation2 (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa) sem quaisquer custos adicionais.

Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.

Revista PlayStation2 Passatempo "Singstar" Apartado 1362 1011-802 Lisboa





O Karaoke



Secretamente, sabemos que na maior parte das vezes estão mas é todos a rir de nós, a gozar com a nossa figura. Mas tudo é legítimo para voltarmos a ter, por breves segundos, a ilusão que, sem nós, não havia vida no Universo

Quando somos crianças pequenas achamos que somos o centro do mundo, que tudo deve ser determinado pela nossa vontade: as horas de brincar com os amigos, as horas de comer, as horas de ir para a cama, a altura para receber beijinhos da mãe ou do pai. Exigimos dos adultos um aplauso para todas as pequenas habilidades que conseguimos fazer: "Vejam o meu desenho!", "Olha para mim a andar de bicicleta!", "Já como de garfo e faca!" e por aí fora. O nosso espectáculo é permanente e andamos por aí com o ego inchadíssimo.

À medida que vamos crescendo surge em nós um crescente desapontamento por, afinal, haver vida neste planeta para além de nós. A coisa começa quando percebemos que até a mãe e o pai gostam mais de trocar beijos entre eles do que connosco, coisa extremamente insólita, até por sermos muito mais fofinhos que eles...

Com o tempo, a irritação contra o mundo torna-se verdadeiramente insuportável: já ninguém quer saber se nós somos capazes de cuspir até 30 metros de distância, de comer uma centena de chocolates de uma só vez ou de ficar dois minutos sem respirar. Na maioria das vezes, quando nos gabamos de uma habilidade dessas, as pessoas passam a ter duas reacções muito diferentes do aplauso: ou ralham connosco ou fogem

em direcção à casa de banho para vomitar.

Na adolescência, com o aparecimento das borbulhas, tudo fica ainda pior. À procura de aprovação resolvemos imitar os adultos. As consequências são nefastas. Se beijamos na boca uma rapariga, aparece o pai dela

a querer bater-nos. Se experimentamos beber uma cerveja ou fumar um cigarrito, impedem-nos um mês de ver televisão. Se vamos à noite a uma discoteca, os progenitores anunciam que nos deserdaram.

Em adultos, só nos resta o karaoke. Com a música aos berros e o efeito de uma câmara de ecos, mesmo o mais desafinado, mesmo o mais terrível Zé Cabra do mundo dos não famosos, faz figura de grande artista. Ao fim de cada canção, o aplauso dos amigos, que na maior parte do tempo nos acompanharam em coro, delirantes, é verdadeiramente grandioso. Nem o Robbie Williams! É verdade que, secretamente, sabemos que na maior parte das vezes estão mas é todos a rir de nós, a gozar com a nossa figura. Mas tudo é legítimo para voltarmos a ter, por breves segundos, a ilusão que, sem nós, não havia vida no Universo.



Cupido (3933) e TEXT (3939) - Para todas as marcas e modelos excepto Dinâmicos: válidos só para Nokia. Verifica a compatibilidade dos serviços 3993 no manual do teu telemóvel e/ou em www.topmovel.pt

EXEMPLOS: PLAYTOQUE TOP; PLAYCOR TOP

FUTEBOL NO CORACAO

Ex: PLAYTOQUE DRAGAO (mais marca)

ssinalados com "🔕" também existem em Toque Polifónico. Envia para 3993. Custo do serviço 1,5€ + custo de tráfego WAP (para polifónicos).

MONO: Ex: PLAYTOQUE AMANHA (marca) POLIFÓNICOS: Ex: PLAYPOLI MAMA

F 2		
t	op 15	दर्वनीवर
1	Luka -Tô Nem Ai	MEMAI
2	Lorna - Papi Chulo	O LORNA
3	Black Eyed Peas - Hey Mama	MAMA (C)
4	Britney Spears - Toxic	TOXIC
5		AMANHA
6	Safri Duo ft C. Anderson - Alf The People in The World	PEOPLE
7	Kevin Litle - Turn Me On	MEON
8	Berg - Morangos Com Açúcar	ACUCAR
	Underdog Project vs Sunclub - Summer Jam	SUNCLUB
10	ANASTACIA - LEFT OUTSIDE ALONE	(LEFT

MMORTAL 12 Evanescence - My Immortal 8 Black Eyed Peas - Shut Up **SHUT** 14 TATU - Not Gonna Getus GETUS 18 Sean Paul & Sasha - I'm Still in Love With You MITHYOU

código O TOWN Westlife - Up Town Girl

O PEEL PEDRO ABRUNHOSA FT LENINE - DIABO NO CORPO BOAS 6 FULL • 50 CENT - IF I CAN T Evanescence - Everybody's Full
 Metallica - The Unname Feeling

MISSAO 6 SADO HERECTIC ADIAFA - AS MENINAS DA RIBEIRA DO SADO

D-Note - Shed My Skin 6 NOTE Moonspell - Everything Invaded
 Outlandish - Aisha NVADED AISHA

O UP O NAUGHTY NOTINLOVE PANTERA

"QUERES QUE EU TIRE TUDO?!" ENTÃO ENVIA PARA O 3993 (1,56): PLAYANIMADA TIRA2 Experimenta também tira1 e tira





Envia PLAYINFO TOQUE para o 3939 e recebe primeiro do que todos os outros, informação semanal sobre as nossas novidades musicais sem qualquer custo adicional.

Serviço válido por 1 mês.



nobre

DRAGAO Juve Leo - So Eu Sei
SOEUSEI

SOUBENFICA Nelly Furtado - Força FORCA

Queen - We Are The Champions
CHAMPIONS

Hino - Portugal PORTUGAL

Ex: PLAYCOR - MENOS AIS, MENOS AIS!!!

MOBRE
MOTOROLA

RESIDENT
MOTOROLA

também existem em Toque Polifónico

Escreve PLAYCOR, deixa 1 espaço, escreve KAMA e o dia, deixa 1 espaço, coloca a marca do teu telemóvel e envia para o 3993.

Ex: PLAYCOR KAMA2 MOTOROLA

Envia os SMS para 3993. 1,5€ + custo trafego WAP.

Ex: PLAYIMAGEM SEX MOTOROLA























Hhallic

IÁ PODES APRENDER TODAS AS TÁCTICAS

HULK

UMA POSIÇÃO DIFERENTE PARA CADA DIA DO MÉS...

Todas as imagens reais!!!

Escreve PLAYFRASE, deixa 1 espaço, escreve KAMA e envia para 3939!

EM TEXTO 3939-16

CORES 3993 - 156

Ex: PLAYFRASE KAMA

Envia para3993. Custo do serviço 1,5€.

Escreve sms com a palavra PLAYNOME, que queres, número da letra seguida do nome, e marca do telemóvel. Não te esqueças que podes sempre incluir um icone, antes ou depois do nome!

EX:PLAYNOME Manuel(m)24 . MANUEL

MANUEL

letra 27

Ex:PLAYNOME (m)Manuel24

彦等 (k) 🎳 (I) **(a)** (m) **(b)** (m) **(b)** (o) letra 24 letra 25

JOSE (WALTER nome Jose24

Xana nome Walter25 nome Xana26 letra 28

MARIA

NUNO

Custo do serviço 1,5€.

+18 +18

TOP 3



orelhas

girl4











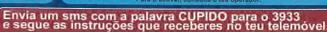


girl6 XXX7

Ex: PLAYCOR DIABINHO SAMSUNG

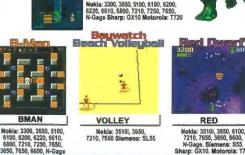
AINDA NÃO ENCONTRASTE A TUA ALMA-GÉMEA? NTRA NO CUPIDO!

girl5



ANONIMATO GARANTIDO!

1º SMS: Escreve JOGO seguido do cód do jogo e marca do telemóv Ex: PLAYJOGO HULK NOK Envia para o 3993





Nokia: 3510i, 3650, 7210, 7650 Siemena: SL55



Nokia: 3510i, 3850, 6100, 7210, 7650, 3850, 6600, N-Gaga, Siemens: S55. harp: GX10. Motorola: T720

2º SMS: Escreve JOGO seguido a série do teu telemóvel Ex: JOGO S40 Envia para o 3993





e tu vais participar...

#Aaron

"PORQUE É QUE TUDO TEM QUE SE AJUSTAR?"

SEANS LOM ANTI-FIRM

501@eu.levi.com